2001. SZEPTEMBER >> 19. SZÁM >> 1990 Ft >> ELŐFIZETÉSSEL AKÁR: 1333 Ft

PC Format

2CD>>JÁTÉKOK>>TECHNOLÓGIÁK>>SZUPERTESZT>> AMI JÁR A PC-DNEK

SZÜNTESD MEG A LEFAGYÁST ÖRÖKRE!

Ingyenes szoftverek és útmutatók

Rally Trophy

Gyújtsd be a Mini Cooper motorjait!



PLUSSZ! Első pillantások az Incoming Forces és a The Weakest Link játékokra

CD-tartalom:



Teljes programok: Easy Office 2001, Add-Remove Plus! 2001, VideoStudio 3.0 SE, MovieXone

Demó verziók: Blitz Basic, Vue d'Esprit 2, VideoWave 4, 3D Mark 2001 ...és még sok más

Játszható demók: Alone in the Dark 4, Anachronox, Leadfoot, Echelon, Startopia

2 EXKLÚZÍV RIPORT

>>A számítógép, amely felfalta Hollywoodot

>>Mesterséges Intelligencia



united média
00019
9 771585 690009

WWW.PCFORMAT.HU

Mennyit érne meg Önnek a gondtalan nyugalom 3 éven keresztül?

9 900 Ft hogy tetszik?



hp LaserJet 4100 n/tn/dtn

A legfejlettebb papír és feladatkezelési szolgáltatásokat nyújtó A/4-es hp munkacsoportos nyomtató.

SupportPack - 3 éves garanciabővítés - H5479A: meghibásodás esetén szervizelés, másnapi helyszíni kiszállással, 57 900 Ft helyett 9 900Ft.



hp LaserJet 2200 dn/dtn

Sokoldalú kismunkacsoportos lézernyomtató kétoldalas nyomtatási lehetőséggel.

SupportPack - 3 éves garanciabővítés - H5471A: meghibásodás esetén másnapi helyszíni csere, 31 500 Ft helyett 9 900Ft.

Válasszon a hp új hálózati nyomtatói közül, és vásárolja meg mellé a hp SupportPack garanciabővítést most akciós áron!

Ha akciónk ideje alatt, 2001. október 31-ig vásárol hp LaserJet 2200 vagy hp LaserJet 4100 sorozatú hálózati lézernyomtatót, most kedvezményesen, nettó 9 900 Ft-ért juthat hozzá a 3 éves időtartamú **hp SupportPack** garanciabővítéshez. Az akció a készlet erejéig érvényes.

A **hp SupportPack** nem más, mint a garancia kiterjesztése, amely 3 éven keresztül biztosítja az Ön nyugalmát. A HP a vásárlást követő 3 évben garantálja, hogy a nyomtatók esetleges meghibásodásakor azokat legkésőbb a következő munkanapon, a helyszínen szervizeli, illetve a készülék típusától és a meghibásodástól függően kicseréli.



ten years in Hungary

TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT HÍVJA VEVŐSZOLGÁLATUNKAT VAGY KERESSE FEL WEBLAPUNKAT!

A NEM hivatalos forrásból származó festékpatronok tönkretehetik a nyomtatóját.
Keresse a HP hologramos eredetigazolást!

Figyelem! Nyerjen a hp hologrammos matricával. Részletek a weben.

(1) 382 1111/120



www.hp.hu, www.hpshop.hu

PCFormat
SZERKESZTŐSÉG

Magyarországi szerkesztőség
UNITED MÉDIA LAPKIADÓ KFT.
1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 54. III. épület
Tel.: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717
E-mail: **pcformat@unitedmedia.hu**

Főszerkesztő: Horváth Henrik
Tördelőszerkesztők:
Sebeszta Péter, Csíkos Attila
CD szerkesztő: Gerhák Zsolt
PR kapcsolatok: dr. Klausz Anikó
Munkatársak: Csatlós Adrienn, Nagy György, Gőz Attila, Vass András, Drapos Gergely, Béres Endre, Varga László

Nemzetközi szerkesztőség
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

Főszerkesztő: Dan Hutchinson
Főszerkesztő helyettes: David Bradley
Játékszerkesztő: Ross Atherton
Technikai szerkesztő: Mike Abolins
Produkciós szerkesztő: Katharine Davies
Tervező: Kai Wood
Fotók: Neil Godwin, Rick Buettner, Katharine Lane-Sims
Címlap: Simon Powell
Modellek: Amanda Robbins@MOT
Alison Smith@Nevs
Munkatársak: Richard Allen, Matt Avery, Scott Bradbury, Simon Bull, Rob Carney, Richard Cobbett, Milford Coppock, Tony Ellis, Richard Longhurst, Jim McCauley, Will Miles, Adam Oxford, Steven Raynes, Ed Ricketts, Jim Rossignol, Mark Southerns, Tim Stone, Mike Williams

Kiadó: UNITED MÉDIA LAPKIADÓ KFT.

Előfizetés:
Budapest, Hűvösvölgyi út 54. III. épület
Telefon: Tel.: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717

Hirdetésszervezés:
Tel.: (1) 392 7617
Fax.: (1) 275 2717

Nyomda: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN: 1585-6909

Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt.
Tel.: (1) 352 0662

Terjeszti:
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó.

A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen:
http:/www.futurenet.co.uk



PCFormat Elkötelezett minden PC-vel kapcsolatos kérdésben



Horváth Henrik Főszerkesztő

>> Mi vagyunk az egyedüli magazin, akik a játékok, technológia, kreativitás, technikai tanácsadás összességét nyújtjuk.

>> A legújabb szoftverek és hardverek tesztjét olvashatod nálunk.

>> Teljesen függetlenek vagyunk. Leírásainkban csak alaposan tesztelt játékokkal, eszközökkel, szoftverekkel foglalkozunk. Csak olyasmit ajánlunk, amire mi is költenénk.

>> A legjobb teljes verziójú alkalmazásokat és a legjobb játékdemókat kapod a magazinhoz.

>> Élvezd a magazint - azért ez a munkánk, mert szeretjük csinálni.

MÁR NAGYON KÍVÁNCSI VAGYOK, MILYEN LESZ A HAZAI FOGADTATÁSA kedvelt magazinunk arculatváltásának. Mi mindenesetre azért dolgoztunk, (néha vitáztunk is) rajta ennyit, hogy minden kedves olvasónk igényeinek megfeleljünk. Nem tehetünk meg mindent mindenki kedvére, de törekszünk rá. Ez nagyon fontos. A változások azonban nem álltak meg a külsőnél, a tartalmat is tovább érleltük a forró nyári napon, hogy még édesebb legyen a fogadtatás.

Ebben a hónapban PC-nk felfalja Hollywoodot, mesterséges intelligenciájával megtalálja a hozzá illő monitort és továbbra is megadunk neki mindent ami jár... Aki még nem jutott el ezen a nyáron pihenni, azoknak ajánlom a Vue d'Esprit 2 tájképkészítő programot, mellyel akár saját trópusi szigetet is lehet tervezni. Természetesen a játékok sem maradhatnak ki, főleg most, amikor a valaha készült legjobb háborús játék a piacra került. Ha van kedved ragadj tollat vagy billentyűzetet és mond el a véleményedet, mi szívesen olvassuk!
Jó szórakozást!

Horváth Henrik
horvathh@unitedmedia.hu





PCFormat
AMI JÁR A PC-DNEK

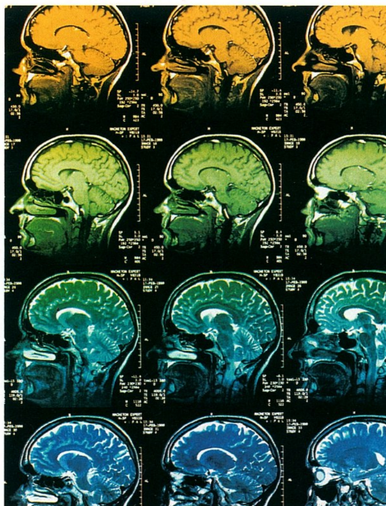
hova lapozz...
2001. SZEPTEMBER/19. szám



A PC HOLLYWOODBAN
A *PCF* a digitális mozi-ipart boncolgatta. **(18.)**



KÉRDEZD A MESTERT!
Javítsd ki PC-d hibáit **(130.)**



MESTERSÉGES INTELLIGENCIA
Nemsokára már a te PC-den is látható? **(26.)**



CÍMLAPSZTORIK
Ne keresgélj sokat

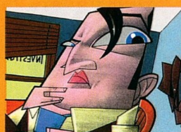


SZÜNTESD MEG A LEFAGYÁST ÖRÖKRE!
(110.)

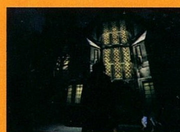


install→
játékok/alkalmazások/segédprogramok





SHAREWARE
SEGÉDPROGRAMOK
Összeválogattunk pár shareware programot...



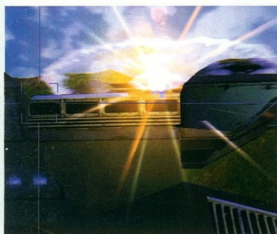
ANACHRONOX
EXKLUZÍV DEMÓ
Díjnyertes RPG... játszd először velünk!

↘PLUSSZ!
EASYOFFICE
VIDEO-STUDIO 3SE
ADD/REMOVE PLUS! 2001
ALONE IN THE DARK 4
LEADFOOT
ÉS MÁSOK...

PC Format
AMI JÁR A PC-DNEK

hova lapozz...
2001. SZEPTEMBER/19. szám

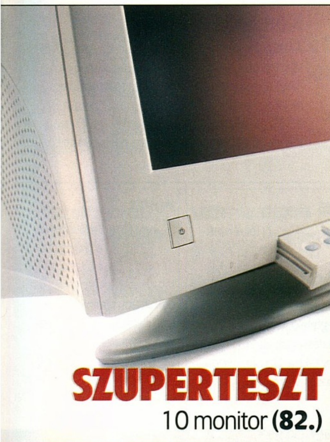




INCOMING FORCES
Új képek a játék folytatásából **(58.)**



ARCANUM
Leírás: az eddigi legőrültebb RPG? **(62.)**





102.



99.

SZUPERTESZT
10 monitor **(82.)**

>>Hírek

Információk/Tények/Aktualitások

Tűz alatt az Echelon

Az Európa Parlament erősen támadja a globális kémhálózatot, ezzel bizonyossá téve annak létezését.

Az Európa Parlament vizsgálatából végül is kiderült, az Echelon nevű nemzetközi kémhálózat igenis létezik. A 118 oldalas dokumentum sok-sok tényt tár fel a titkos megfigyelő-rendszerről, de úgy vélik, a PC tulajdonosok egyszerű PGP kódolással is megkerülhetik. Az Echelon nemzetközi megfigyelő-rendszer az Egyesült Királyság, USA, Kanada, Ausztrália és Új-Zéland közös vállalkozása, ám ezek közül csak az utóbbi kettő ismeri el a hálózat létezését. Az 1998-as *Közellenség* című kasszasiker alapötletéül is szolgáló rendszer állítólag fax, telefon, műholdas és email kommunikációt is le tud hallgatni, s olyan kifejezések aktiválják, mint például 'öld meg az elnököt' vagy 'felrobban a követség'.

Műholdas adatok

A képviselők már több mint egy éve vizsgálják az Echelon-t, miután egyes állítások szerint segítségével az USA európai cégektől származó ipari titkokat lopott. Az Európa Parlament jelentése megállapítja: „A távközlési lehallgató-rendszer az USA, Egyesült Királyság, Kanada, Ausztrália és Új-Zéland együttműködése révén létezik." De a legnagyobb meglepetés nem az, hogy a dokumentum megállapítja az Echelon létezését, hanem hogy a hálózat nem olyan grandiózus, mint sokan képzelték. „A vizsgálat feltárta, hogy a rendszer közel sem olyan fejlett, mint azt a média feltételezte." – jelentik ki, és cáfolják azt az elképzelést, miszerint az Echelon figyeli a telefonhívásokat. Ehelyett azt mondják, az Echelon csak műholdas kommunikációt képes lehallgatni, a kábeles és üvegszálas hívásokat nem. „A megfigyelő-rendszer az egész világon elterjedt műholdas kommunikáció lehallgatásán alapszik... az Echelon-országok a kábeles és rádiófrekvenciás távközlésnek csak nagyon korlátozott hányadát tudják elérni. A kommunikáció túlnyomó többsége ezzel lehallgathatatlan számukra."

Az angliai Yorkshire megyében lévő Menwith Hill a világ legnagyobb elektronikus megfigyelő állomása. Ez reprezentálja az Egyesült Királyság részvételét az Echelon-ban. A bázis óriási golflabdákra emlékeztető antennái sejtelmesen derengenek a vidéki környezetben. Minden egyes gömb belsejében a legmodernebb műholdvevők duruzsolnak, elfedve éppen merre kémlelik az eget.

Kémek a dombon

A vizsgálat megjelenése után a Greenpeace aktivistái megrohamozták Menwith Hill épületét, tiltakozásul az amerikai csillagháborús rakétavédelmi rendszerben betöltött szerepe miatt. Menwith Hill 1959 óta áll hadrendben, s jelenleg 1400 amerikainak ad otthont. A brit védelmi minisztérium bázi-



NE HAGYD MAGAD

Az Európa Parlament szerint az Echelon fogai nem olyan élesek, mint az összeesküvést feltételezők állítják. De hogyan lehetsz biztos afelől, hogy senki nem kémkedik utánad? Nos, bemutatunk néhány módszert.

E-MAIL



A jelentés szerint az email biztonságos, mert az üzeneteket ritkán továbbítják műholdon át. Viszont elővigyázatossságból érdemes PGP titkosítást alkalmazni.

MOBILOK



Az EP nem biztos benne, hogy az Echelon le tudja-e hallgatni a mobiltelefonokat, de a nemzeti GSM gerincvezetékek híján nem valószínű. Szerintük csak műholdas adatokat érhetnek el.

SMS



A törvények szerint a hálózatot üzemeltetők kötelesek biztosítani, hogy a megfelelő állami szervek beleláthassanak az SMS üzentekbe. De hogy épp a tiedet szúrnák ki?

POSTA



Ne felejtsd el a jó öreg postát. Lassú és drága, de tudomásunk szerint semmilyen radar nem képes belelátni a leragasztott borítékba. A láthatatlan tinta pedig végképp lóvá teszi a kíváncsiskodókat.


Paul Oakley

sát az amerikai kormány használja. Christine Marsh amerikai ezredes parancsnoklása alatt az Európából, Oroszországból, Közel-Keletről és Észak-Afrikából származó kommunikáció megfigyelését végzik. A Getmapping (**www.getmapping.com**) légi fotós oldalon található felülnézeti képek Menwith-ről. Írd be a HG3 2RG irányítószámot, és kémkedj a kémek után. Esetleg letöltheted a teljes vizsgálati anyagot is: **http://cryptome.org/echelon-epmr.htm**.

>>A legnagyobb meglepetés nem az Echelon létezése, hanem hogy a hálózat nem olyan fejlett, mint képzelték.

→Klikkelj rá
www.pgp.com
www.greenpeace.org

VIRÁGNYELVEN



Az *Éjanyánk* című filmben a Németországban dolgozó amerikai rádiós a híreket felolvasva küldte haza az üzeneteit. A közömbös szövegbe ültetett üzenet sokat segíthet.

SZEMTŐL SZEMBE



Ne felejtsd el, hogy a személyes találkozó még mindig egy olyan kommunikációs módszer, amely viszonylag biztonságos. Minden parkot úgy sem tudnak szemmel tartani.

HUSHMAIL



A titkosított webes email-szolgáltatás könnyen használható. A titkosítás feltörése túl sok időt emésztene fel, semmint hogy megérné vele kínlódni az Echelon embereinek.

Kíváncsi szemek

Az amerikai kormány sok éve használ műholdakat megfigyelés céljából. Ezeket nevezzük kémműholdaknak.

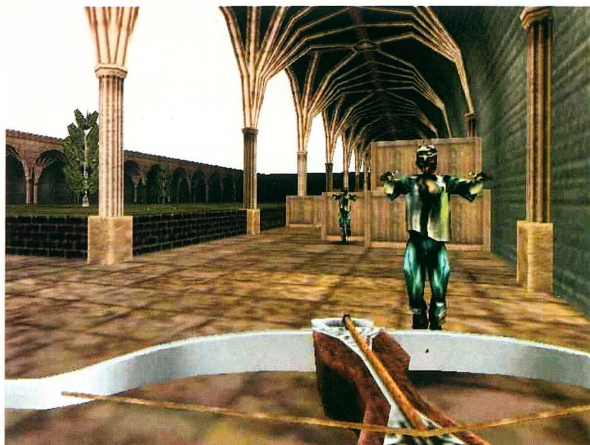


Katonai céllal már az ötvenes években használták ilyen eszközöket. A hidegháború alatt évtizedekig lehetetlenség volt a nukleáris robbanófejek számának csökkentését garantáló szerződéseket aláírni, mivel az USA és Szovjetunió semmiképp nem engedett volna be országába a leszereléseket ellenőrző megfigyelőket. Ezt a problémát a földkörül keringő kémműholdak segítették megoldani, amelyek a kémrepülőgépekkel ellentétben a nagy magasság miatt már nemzetközi területen voltak.

A műholdak akár ezer kilométeres magasságból, filmek és elektronikus kamerák, vagy radarok segítségével állítják elő a nagyfelbontású képeket. Segítségükkel lehetővé válik 10-15 centiméteres felbontású képeket készíteni a tárgyak azonosítása érdekében. Ez azt jelenti, hogy az ennél kisebb tárgyak már azonosíthatatlanok. Nem lehet például elolvasni egy autó rendszámtábláját, de meg lehet mondani, hogy van-e neki.

Az első generáció még kapszulákban juttatta a Földre a filmeket, de ezeket a 80-as évek elején megszüntették. A mai műholdak már elektronikus úton kommunikálnak, korábban a felbontásuk alacsonyabb volt, mint a filmeseké, de mára ez megváltozott. Ám legnagyobb hátrányuk mindmáig, hogy nem látnak át a felhős égbolton.

No persze, azóta ezt is áthidalták: a nagy energiaigény miatt 20 méteres napelemmel működtetett Lacrosse kódnevű holdak mikrohullámokkal tapogatják le a talajt, így bármilyen időjárási viszonyok közt képesek a visszaverődésből képeket generálni.
www.fas.org/spp/military/program/imint/index.html


A 3D Game Maker lehetővé teszi, hogy olyan fegyvereket válassz, mint például ez a nyílpuska.

3D-játék készítés

Szerinted jobb vagy, mint a profik? Akkor rajta.

Az elvetemült PC felhasználók mindig is készítettek saját játékokat, de gyötrelmesen nehéz tisztességes eredményt elérni. A 3D Game Maker most elvégzi helyetted a kemény munkát. Egy jó kis kezelőfelülettel és néhány kattintással könnyedén készíthetsz egy saját paraméterekkel felvértezett, egyszerű játékot.

A kész 3D motorral készíthetsz elsőszemélyű lövöldözős játékot, autóversenyt, repülőgép szimulátort, vagy akciójátékot. Megadhatod milyen fegyverek és ellenségek legyenek, sőt textúrákat is importálhatsz.

www.the3dgamemaker.co.uk

Vezeték nélkül

Új vezetéknélküli internet szolgáltatás Budapesten.



Nyár végétől lesz elérhető – egyelőre csak Budapesten – a Libercom Kft jóvoltából wireless, azaz vezetéknélküli internet-szolgáltatás, amellyel korlátlan adatforgalmat bonyolíthatunk le 64-256 Kbps bérelt sávszélességen – „helyhez való kötöttségek nélkül".

A rendszer 2,4 GHz-es rádiófrekvencián működik és pont-multipont adatátviteli technológián alapul. Az előfizető telephelyén egy kisméretű antenna teszi lehetővé a LiberCom budapesti hálózatára való csatlakozást. A szolgáltató elsősorban vállalati ügyfeleket céloz meg, és állítása szerint a telepítés és installálás valamennyi költségét magára vállalja.

www.libercom.hu

MP3Pro

Az új zenei formátum kisebb fájlokat és jobb hangzást ígér.



Az MP3-t leváltani hivatott zenei fájlformátum e hónapban kezdett terjedni az interneten – és talán már találkoztál is vele, anélkül hogy tudnál róla.

Az MP3Pro kompatibilis a régebbi lejátszókkal, ami azt jelenti, hogy a Gnutella, Napster és egyéb fájlcserélő rendszerekben keringő, az új eljárással tömörített számok is lejátszhatók a Winamp és a Windows Media Player szoftverekkel. A hangzás a legújabb MP3Pro lejátszóval az igazi, amely dekódolja a fájlokba rejtett extra információt is.

A szerzők szerint az MP3Pro codec egy MP3-as dalt a fele méretére csökkenti. Az MP3 már öt éve létezik, ám a minősége erősen romlik, ha helytakarékosság miatt a bit-rátát 64k alá csökkentik. „Két napja használok Mp3Pro-t, és szerintem nagyszerűen szól." – állítja egy lelkes felhasználó. „Nem tudom megállapítani a különbséget egy 64k-s MP3Pro és egy 128k-s MP3 fájl között, eltekintve a mérettől. Most kétszer annyi fájl tudok felpakolni a CD-re."

A népszerű elődde l ellentétben, a programozóknak licence díjat kell fizetni az MP3 codecért a francia Thomson Multimédia és a német Fraunhofer Intézet számára. Ők birtokolják az eredeti MP3 formátum jogait is, de annak használatáért nem számolnak fel pénzt. Ám mivel az MP3Pro után licence díjat kell fizetni, a lejátszók, encoderek, ripperek száma valószínűleg nem éri el az MP3 népszerűségén felhizlalt szoftverek számát.

www.thomson-multimedia.com
www.iese.fhg.de



Az MP3Pro fájlok fele akkorák, mint az MP3-ak, s hamarosan elárasztják a Napster-t, és a hasonló fájlcserélő rendszereket.

Lara, az elpusztíthatatlan

Mobiltelefon akció, film, vidámpark... Mi következik most? Talán újabb játékok? Hát persze...



Vannak olyan dolgok, – mint például a sör és a virsli – amelyek elválaszthatatlanok egymástól. Azt viszont soha nem tudjuk megérteni, hogyan lehet lekváros lángost vagy cukros-zsíros kenyeret enni. A Westel sem restelkedett az Eidosszal összeállni, hogy az akciós Domino csomagokban az Ericsson T20 telefonhoz két *Tomb Raider* CD-t adjon ajándékba. Nyilván igyekeznek a forgalmat növelni, és az akció véletlenül épp egybeesik a Tomb Raider film megjelenésével.

Öt év telt el Lara digitális születése óta, s úgy tűnik kereskedelmi értéke minden eddiginél magasabb. Egy amerikai parkban jövőre *Tomb Raider* vidámparkot terveznek nyitni. Különös módon, mostanában nem találkozhattunk semmilyen új *Tomb Raider* játékkal, és az utóbbi években az eladások és a lelkes kritikák is megkoptak. Ráadásul a sorozat alkotója, a Core Design szerint a *Tomb Raider* névnek is vége. Lara hamarosan mégis újraéled egy megjelenés előtt álló játékban, ami inkább a *Deus Ex* világát követi. Hát igen, bolondok lennének Larát a süllyesztőbe dobni. Ugye?

www.tombraider.com



Lara Croft és a mobiltelefon... tökéletes páros? Minden bizonnyal.

>>LAPOZÓ

„A technológia fejlődése miatt soha nem volt még jobb alkalom új monitort venni"

Szuperteszt 84. old.

Mobiltelefon és kézi számítógép...

Végre itt a Bluetooth a gyakorlatban is.



Nézd meg az e-maileket a PDA-n, anélkül hogy belegabalyodnál a kábelekbe.

Az Omnisky mobil ISP piacra dobta az első kéziszámítógéphez készített Bluetooth perifériát. Az eszköz vezeték nélkül köti össze a mobilt és a palmtopot, ezért úgy tárcsázhatod az internet szolgáltatód, hogy nem kell a telefont a táskából kihalásznod. Ez az egyik első termék, ami a gyakorlatban is hasznosítja a sokat emlegetett Bluetooth technológiát.

Jelenleg gondosan elhelyezett infravörös portokat, vagy idétlen adatkábelt kell használnia azoknak a PDA felhasználóknak, akik a weben akarnak szörfözni, vagy e-maileket szeretnének letölteni. Az eszközt egyelőre csak Ericson T39-hez és R250-es handsethez kínálják. A tervek szerint a mobiltelefonnal, SIM kártyával és Palmmal együtt értékesítik a Bluetooth csatolót, s akciós hívásdíjért nyújtanák a szolgáltatást.

www.omnisky.co.uk

apzártakor

Hamarosan remek hardverek érkeznek a **P&T** rovatba.

Saitek Cyborg 3D Force Stick

27 800 Ft

www.herta.hu

Masszív felépítés, kifogástalan teljesítmény – bármilyen játékhoz remek társ a Cyborg joystick-család. Eddig csak az erő-visszacsatolás támogatása hiányzott, de mára ez is megoldódott. A 3D Force Stick az Immersion TouchSense technológiát alkalmazza, amit korábban a Logitech iFeel MouseMannel és a *Black&White*-tal találkozva ismerhettünk meg. Alig várjuk, hogy megkaparinthassuk.

Samsung SyncMaster 171MP

536 000 Ft

www.samsung.hu

Ez a karcsú Samsung monitor a nyomdai határidő miatt sajnos kimaradt az e havi Szuperteszt rovatból. A készülék teljes nézhető képmérete 17", és maximum 1280x1024-es felbontást képes kezelni 60Hz-en. Ezen felül a beépített TV tuner és sztereo hangszórók teszik teljes értékű multimédiás eszközzé ezt a teljesen sík LCD csodamasinát.

TDK CyClone 20/10/40

87 000 Ft

www.project.hu

Lapzártánkkor valószínűleg még ez volt a leggyorsabb CD-író. A belső IDE csatlakozós meghajtó CD-R lemezeket 24x, CD-RW lemezeket 10x sebességen képes írni, s bármilyen CD-t 40x sebességen olvasni. A Cyclone a legújabb BURN-Proof technológiát alkalmazza, és mellékelik hozzá a Nero 5.5 (bővebben a következő számban) szoftvert is.

Absolute Multimedia Morpheus

124 000 Ft

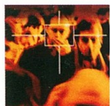
www.absolutemm.co.uk

Az Absolute Multimedia és a 3D Power közös gyermeke, a Morpheus magasan szárnyal a zsúfolt GeForce3 mezőny fölött. Főként a volt 3dfx legénységből verbuválódott 3D Power a legjobban húzható GeForce3 videokártyát dobta piacra ezzel. A masszív hűtés látványa már jelzi mire képes a Morpheus, és a fadobozos csomagolás sem egy hétköznapi kártya érzetét sugallja.



Játék az élet

Az internet alapjaiban forradalmasítja a játékok nyújtotta élményt. Mindez hamarosan bekövetkezik, ráadásul különös, baljós módon.



A rendkívül ambiciózus *Majestic* azt sugallja, mintha az összes többi internetes játék csak messziről ugatná a témát. Nem lehetsz biztos benne, hogy mi a valóság és mi a játék, valódi személlyel állsz kapcsolatban vagy csak mesterséges intelligenciával. A *Majestic* a tervek szerint alapos kavarodást okoz a fejedben. „Anynyit játszik veled, amennyit te játszol vele."

Nemcsak a PC-den keresztül leszel kapcsolatban a *Majestic*-kel, hiszen a telefont, a faxot, az emailt és az azonnali üzenőprogramokat is bevonják a játékba. Különböző weboldalakra irányítanak, hogy nyomokra bukkanj. Soha nem tudhatod, hogy mesterségesen létrehozott vagy „valódi" honlapon jársz. A *Majestic* célja, hogy elmossa a határokat a valóság és a játék között. Az intrikákkal tarkított történetben egy fejlesztő céget a legújabb játékának befejezése után – amit természetesen *Majestic*-nak hívnak – titokzatos összeesküvés elméleteket gyártó emberekkel kezdenek összekeverni.

Az információ

A történet szereplői felhívhatnak telefonon, segítséget kérhetnek, hogy kutass fel valamilyen információt vagy lépj kapcsolatba másokkal. A játék információkat csöpögtet számodra, ha túl lassan haladsz. A készítőket egyértelműen az összeesküvés elméletek inspirálták, ezért például *A Játszma* című Michael Douglas film rajongói nagyon otthonosan érezhetik magukat.

A *Majestic* az Electronic Arts új online részlegének, az ea.com zászlóshajója, amelynek élvezetéért havi 3000 forintnak megfelelő összeget kell kicsengetni. A játék azonban az idén nyáron csak az Egyesült Államokban jelenik meg. Az ea.com szóvivője elmondta, hogy más országokban való megjelenés lehetőségét is megvizsgálták, de ahhoz le kellene fordítani, és új weboldalak százait létrehozni.

Az EA pénzét félelmetes ütemben falja az ea.com, így tisztességes megtérülést várnak a *Majestic* amerikai megjelenésétől, mielőtt más országbeli kiadásokra áldoznának. Aggodalomra azonban nincs okuk: az eddigi információk alapján a siker garantált.

www.majesticthegame.com

>>Soha nem tudhatod, mi a 'valóság' és mi az 'átverés'... A *Majestic* alaposan összekavar



Elian miatt odaát megállt az élet. Ez az a pillanat, amikor az FBI letartóztatja.

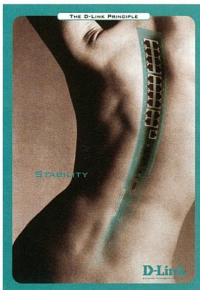
Ez művészet?

Mintha a *The Sims*-et felfegyvereznénk.

Messze nincs igaza azoknak, akik azt állítják, hogy a számítógépes játékoknak nincs semmilyen hatásuk a kultúrára. Jon Haddock, amerikai művész a PC-s játékosoknak oly ismerős izometrikus ábrázolást választotta, hogy képeivel felidézze a huszadik századi történelem szerinte meghatározó pillanatait. Ezek között sok minden megtalálható a 12 dühös embertől kezdve, a diktátorok vérengzésein át az Elian Gonzales incidensig. Talán a legkeményebb kép az, amelyik napalm elől menekülő vietnami gyermeket ábrázol.

Haddock a 800x600-as felbontású Screenshot kiállítást amerikai szerte bemutatta, s idén októbertől Németországban is megtekintgető lesz.
whitelead.com/jrh/screenshots

D-LINK



Új D-link disztribútor kezdte meg működését olyan különleges szolgáltatásokkal, mint 1 hetes szállítási határidő, valamint ingyenes házhozszállítás az ország egész területén a nagyobb megrendelések esetén. A CCS Hungary folyamatosan bővíti szolgáltatásait, szeptembertől egy új bemutatótermet is nyit a 1096. Thaly Kálmán u. 58.-ban, ahol a D-link termékek működés közben is megtekinthetőek. Weblapjuk a **www.ccs.hu**

Ha olcsó, az is baj!

A zuhanó memóriaárak megviselik a gyártókat..

A nagy memóriagyártók a termelés csökkentésével igyekeznek felhajtani az irracionálisan alacsony memóriaárakat, miután a kereslet visszaesett és a készletek is bennragadtak. Ám ezúttal a konkurensek a bizalom hiánya miatt nem tudnak hatékonyan fellépni, miközben már 20 ezer forintért is kaphatunk egy 512Mb-os PC133 SDRAM modult.



...amiből sosem elég.

>>LAPOZÓ

„A házadba is fogadhátsz, hogy ez lesz a legjobb a következő hetekben"

The Weakest Link 60. o.

HOGYAN VÁLTOTTÁK MEG A *MONITOROK* A VILÁGOT?

A KATÓDSUGÁRCSÖVEK **SZEMÉTBE VALÓK. TÚL SOK HELYET** FOGLALNAK, ÉS **SUGÁRZÁSBAN** ÚSZIK A FEJED.



MIK A LEHETŐSÉGEK? AZ **LCD KÉPERNYŐK** ÉLESEK, DE **PONTOSAN A MEGFELELŐ SZÖGBŐL** KELL NÉZNI ŐKET.

A **PLAZMAKÉPERNYŐK** SZINTE TELJESEN SÍK FELÜLETET BIZTOSÍTANAK, DE MEGVANNAK A **HÁTRÁNYAI**.



DRÁGA. ÉS MI A TÚRÓ AZ A PLAZMA? NEM AZ, AMIT A VÉRBŐL VAGY MIBŐL CSINÁLNAK?

MI A **JÖVŐ**? A TUDÓSOK A MŰANYAG KÉPERNYŐN DOLGOZNAK, AMIT EGYSZERŰEN **FELTEKERHETSZ, ÉS ZSEBRE VÁGHATSZ.**



NEM SOKKAL EZUTÁN MÁR **MINDEN** HASZNÁLHATÓ LESZ MONITORKÉNT. **FÉLELMETES JÖVŐ.**



Olvass el.txt

Minden, amit tudni akartál... az ADSL-ről

ADSL kapcsolat? Erről már hallottam. Minek is a rövidítése?
Az ADSL, azaz Asymmetric Digital Subscriber Line (aszimmetrikus digitális előfizetői vonal) elsősorban azok számára megfelelő internet elérési kapcsolat, akik a letöltési irányban igényelnek nagy sávszélességet és sebességet, s a feltöltési irány sávszélessége kevésbé fontos. Márpedig az otthoni internetezők többsége ilyen.

Aha. Szóval jó gyors, ugye?
A hagyományos modemes elérésnél majdnem hétszer gyorsabb a maga 384Kb/s letöltési sebességével. Ráadásul az előfizetéseket nem terheli külön telefonköltség, így korlátlanul internetezhetsz a nap 24 órájában.

De ehhez biztosan le kell fektetni valami jó drága kábelt.
Nem. A hagyományos telefonvonalon működik, akár a telefon vagy fax párhuzamos használata mellett is, ráadásul állandó, időtől és forgalomtól független havi díjért.

Ez tökéletes megoldásnak tűnik. Nem hiszem, hogy ne lenne valami gyengéje?
Nos igen. Sajnos egyelőre nem mindenhol elérhető. A telefonközponttól érkező rézvezeték hossza nem lehet több 4-5 km-nél, és a központot is megfelelően fel kell készíteni műszakilag. De a szolgáltatás előfizetésével kapcsolatban legjobb, ha szétnézel az **www.isz.hu** honlapon.

PCFormat nyomozás

Mobil őrület

Pénzt adni egy új mobil logóért vagy csengőhangért? A *PCF* megvizsgálta a mobiltelefonok testreszabhatóságát.



Honnan származnak a logók és a csengőhangok? A jelenség akkor terjedt el robbanásszerű sebességgel, mikor a Nokia felfedezése nyomán azok SMS-en keresztül is továbbíthatóvá váltak. A háziipar gyorsan kialakult, s azóta emeltijas hívás ellenében különböző logók és csengőhangok százait kínálják. Mostanában nem nagyon tudsz fellapozni olyan újságot, amelyikben ne hirdetnének Vadangyal logókat és Csonkapici csengőhangokat szerény 240 forint plusz áfáért. A testre szabhatóság népszerű, mivel a mobiltelefon tulajdonosok szívükbe zárják készülékük sorsát, és kedvenc márkájukhoz való ragaszkodásukat a 72x14-es bitmap képekben is kifejezik. A vélemények megoszlanak, vajon az oplogók és csengőhangok kötelező kellékek, vagy csak a piac múló hóbortjai. Bár sok-sok ronda logóval és monoton pityegéssel találkozhatsz, de ha jól körülnézel, régi PC-s és videojáték témák tucatjaival is egyedivé teheted a telefonod.



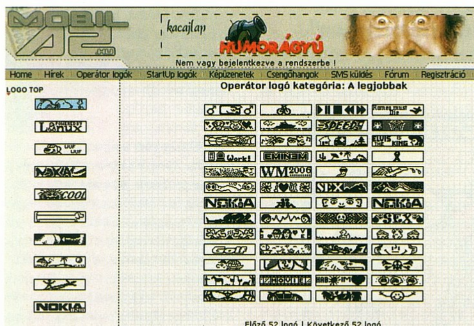
Nem muszáj oplogókra költeni. Keress egy grafikát, és mentsd el GIF fájlként. Nyisd meg a *SmartSMS*-sel, és küld át a mobilodra. Máris megtakarítottad egy emelt díjas hívás árát.

Vegye, vigye

Mindegyik mobilszolgáltatónak megvan a maga weboldala, ahonnan az oplogók és csengőhangok tucatjait letöltheted.
A Pannon GSM (**www.pgsm.hu/pannonplusz/operatorlogo** és **www.pgsm.hu/pannonplusz/csengohang**), illetve a Vodafone (**logo.vodafone.hu/logo.html** és **logo.vodafone.hu/csengindex.html**) a saját honlapjáról nyújtja ezt a szolgáltatást, míg a 777sms (**www.777sms.hu**) a Westel ügyfeleinek nyújt széleskörű lehetőségeket.
A szolgáltatók által üzemeltetett oldalakon kívül számos független honlap is megpróbálja magához csalogatni a hazai 4 milliós mobiltábornak legalább egy kis hányadát. Ilyen például a **www.mobillogo.hu**, amely azonban a regisztráción túl a már jól ismert emelt díjas hívásokkal teszi elérhetővé a mobil szolgáltatásokat. A **mobil.az.hu** portál szintén fizetős szolgáltatást nyújt, de itt egy nagyobb összeg (500-5000 Ft) befizetése után használhatod kedved szerint az egyenleged. Egy operátor logót 120 forintért vesztegetnek.

Privát logó?

Ha viszont nincs kedved fizetni, akkor próbálj meg saját logót rajzolni, ami sokkal egyszerűbb, semmint hinnéd, és nem kell hozzá még adatkábel vagy infravörös kapcsolat sem. Készíts egy megfelelő méretű BMP vagy GIF képet az MS Paint segítségével, majd nyisd meg a *SmartSMS* nevű szoftverrel, a program ezután elküldi a szöveget a telefonodra.
PCF



Ezek a grafikák és csengőhangok egy kissé olyanok, mintha mobil desktop tapéták lennének. Csak éppen fizetni kell értük, és még rondák is.

TESTRE SZABVA
Online grafika

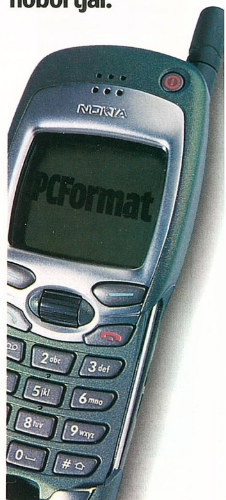


Saját tervezésű operátor logót az interneten lógva, online is készíthetsz, például a MOBILLOGO (**www.mobillogo.hu**) regisztrált felhasználójaként. A honlap főoldalának bal felső sarkában található szerkesztők közül az egyikkel képes üzenetet, a másikkal operátor logót rajzolhatsz – közvetlenül az Internet Explorer-ben. A szokásos képszerkesztő eszközök segítségével szabadon szárnyalhat a fantáziád.

>>A vélemények megoszlanak, vajon a logók és csengőhangok csak a piac múló hóbortjai.

PCFVélemény

Jópofák, ha óvatosan bánsz velük. A legtöbb logó és csengőhang egyszerűen förtelmes, de ha nagy ívben elkerülöd a Vadangyal logókat és a Macarena csengőhangokat, akkor előbányászhatsz néhány szellemes témát.



A TUDOMÁNY EREJE

Jövőnéző A technika fejlődése vajon soha nem áll meg?



Gyorsabban!

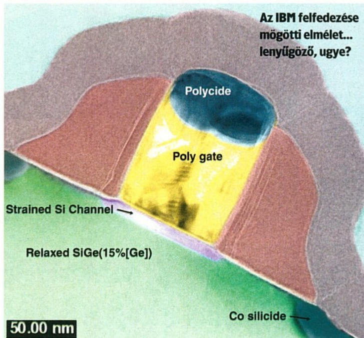
Az IBM még hisz a sebesség növelhetőségében.

Miközben a világ tudósai a kvantum-mechanika és a fényalapú-adattovábbítás elvén működő mikroprocesszorok új formáival kísérleteznek, az IBM laboratóriumainak mélyén úgy gondolják, még van fantázia a jó öreg szilikon chipekben.

A hagyományoknak megfelelően, a processzorban áramló elektronok sebességének növelése az alkatrészek miniatürizálásán múlik. A gyártási folyamatok azonban rövid időn belül arra késztették a chipgyártókat, hogy atomi szinten dolgozzanak, ezért szerintük a szilikon alapú processzorok hamarosan elérik a végsebességüket. Az IBM most mégis újabb 35 százalék sebességnövekedést próbál kipréselni a már létező technológiából: olyan rétegalapra helyezik a szilikont, amelyben az atomok jóval távolabb vannak egymástól, mint a normál szilikonban – a szilikon atomok ezután a speciális rétegen lévő atomokhoz rendeződnek, széthúzva saját magukat. Az ennek eredményeképp szétfeszült szilikon kisebb ellenállást jelent az átáramló elektronokra, s azok így 70 százalékkal gyorsabban mozognak.

Az IBM szerint az új chipek két éven belül piacra kerülnek.

www.ibm.hu



Az IBM felfedezése mögötti elmélet... lenyűgöző, ugye?

>>LAPOZÓ

„Turingnak nem volt igaza, amikor azt képzelte, hogy a gépek képesek lesznek beszélni?"

Mesterséges intelligencia 26. o.

KITT

Bár a legújabb kupé intelligenciája még messze van Michael Knight KITT nevű sportkocsijától, a Visteon Corporation bejelentette, hogy kifejlesztette a Visteon Voice Technology második generációját, ami a Jaguár X-Type sorozatban már használnak. Az S-Type-ban két éve bemutatott technológia együttműködik a klíma és navigációs rendszerekkel. A 140 szavas szókészlettel rendelkező új rendszer sokkal inkább intuitív és felhasználóbarát. Képzeld csak el, amikor felkiáltasz, hogy „Állj!": vajon honnan tudja, hogy a CD lejátszóra vagy a fékre gondoltál... Az X-Type ára 15 millió forintnál kezdődik.

www.visteon.com

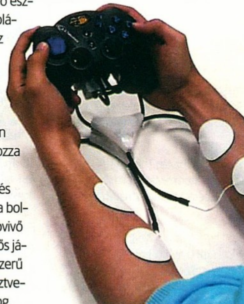
Játékos bioenergia

Egy sokkolóan új periféria...

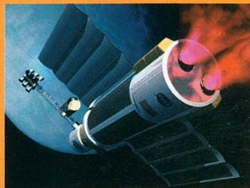
A Mad Catz egy perifériákat gyártó cég, amely úgy tűnik hisz abban, hogy a bioenergiát hasznosítani tudják a játékiparban. A legutóbbi E3 játékkiállításon bemutatta a BioForce játékvezérlő eszközét. Ez az erő-visszacsatolásos gamepad az alkarodhoz erősített elektródákon keresztül enyhe elektromos árammal stimulál. Az eszköz a fájdalomterápiánál alkalmazott TENS gépekben használatos technológiát hozza be a szórakoztatóiparba.

A BioForce még tesztelés alatt áll, de októbertől már a boltokba kerülhet. Az egyik szóvivő elmondta, hogy „a verekedős játékokban a BioForce nagyszerű játékélményt nyújt, és a résztvevőket nézni sem utolsó dolog. Visszaütni, az eszköz jóvoltából fizikai nehézséget okoz."

www.madcatz.com



Hamarosan megnézhetjük él-e **egér a Marson?**



Antianyag hajtómű

A Pennsylvania Állami Egyetem tudósai olyan antianyag-hajtómű kifejlesztésének a végére értek, ami képes a Marsig vagy még tovább eljuttatni az űrhajókat. A nagy hatékonyságú motor a nukleáris energiát kombinálja az új technológiával, így 30 nap alatt 140 nanogramm üzemanyagot használ el.

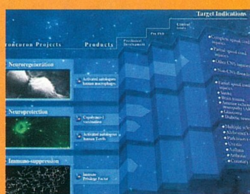
www.engr.psu.edu/antimatter

Éltető zene



A Slashdot oldalán (**www.slashdot.org**) nemrég közölt riport szerint az Aberystwyth Egyetemen egy vállalkozó kedvű csapat olyan Java programot írt, ami a DNA láncokat MIDI zenévé alakítja. Akit ihletet vár a zeneszerzéshez, itt megtalálhatja a programot:

www.aber.ac.uk/~phiwww/pm/index.html



Idegsejtek

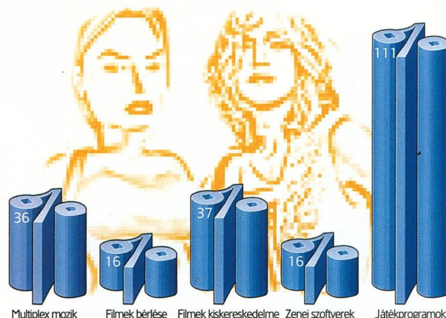
A Proneuron Technologies egy új kezeléshez olyan önkénteseket toboroz, akik gerincvelő sérüléstől szenvednek. Számos áttörést értek már el a központi idegrendszer sejtjeinek regenerálásában, és korábban gyógyíthatatlannak hitt sérüléseken szeretnének javítani.

www.proneuron.com

A számok tükrében

Adatok és tények A világot alkotó diagramok...

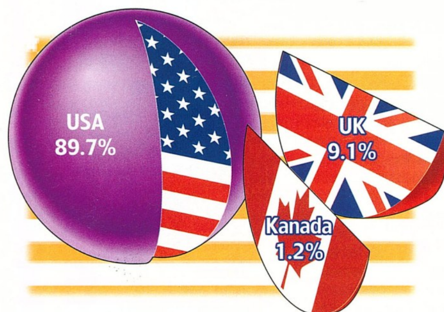
JÁTÉKPIAC A szórakoztató szoftverek világuralomra törnek.



Növekedés mértéke piaci szegmens szerint.



Az Angliában fejlesztett játékok piaci részesedése.



A legsikeresebb 500 játék származás szerint.



Játékprogramok forgalma az EU-ban (2000. év)

Statisztika Screen Digest 2001 & Demos **Illusztráció** Andrew McLaughlin

↑ NYERTESEK

↗Microsoft

Bill bácsi csapatának vissza kellett szerezni a Leghatalmasabb Szoftveróriás címét, miután tavaly a Legfelsőbb Bíróság a vállalat kettéosztása mellett döntött. Ezt az ítéletet most semmisé nyilvánították „súlyos bírói kötelességmulasztás" miatt. Ilyen ez a Microsoft!

↗Warren Spector

Mindössze a porosodó irodák maradtak a dallasi Ion Storm-nál, miután Tom Hall és Jon Romero végül hivatalosan is kivált az Eidos-ból. Az austini Ion Storm – talán Manifesto néven – átvészeli a vállalat megcsonkítását, mivel Warren Spector és társai már a *Deus Ex 2*-n dolgoznak.

↗Palm felhasználók

A PDA játékipar végre beindulni látszik. A Ubi Soft fejlesztői gárdája 15 Palm OS-n futó Pocket PC játék megjelenését jelentette be. Köztük lesz a régi kedvenc *Rayman*, és a *Tom Clancy's In Depth* is. Ezután már menet közben is játszunk? Csak vigyázz a villanyoszlopokra.

↓ VESZTESEK

↙Napster



Ez bizony egyre inkább veszett fejsze nyelének tűnik. A Napster hiába kínlódik, hogy fizetős MP3 szolgáltatás legyen. A szűrő rendszerén végzett sikertelen módosítások egy napi bezárásra kényszerítették az oldalt, a tömegesen távozó felhasználók pedig tovább gyorsítják a rendszer halálát.

↙AMD

Az Intel örök versenytársa az eladások hatalmas visszaeséséről számolt be, azt sugallva, hogy a Pentium totális piaci uralma már nincs messze. A 2001 második negyedévi üzleti haszon 17 százalékkal maradt alul az első negyedévihez képest, amiért az AMD a gyatra Flash memória eladásokat okolja.

↙Psion

A nagy múltú Psion bejelentette, hogy visszavonul a kézi számítógépek piacáról. A vállalat ehelyett a többi cég mobil eszközein használható Symbian nevű operációs rendszerének terjesztésére koncentrál.

Vezetéknélküli Hálózat

Nincs többé tekergő kábelrengeteg, ha te is a D-Linket választod.

A hálózatok a zavaró és összetett kábelrengeteg nélkül már elérhető közelségben vannak! A D-Link vezeték nélküli (wireless) eszközeivel bárki kiépíthet egy komplett, hálózatot, anélkül, hogy a kábelezéssel vesződnie kellene. A csatlakozás, egy már meglévő, kábelen alapuló hálózathoz természetesen azonnal lehetséges. A biztonság a vezeték nélküli területen a dinamikus WEP kódolásnak köszönhetően kiváló. Otthoni környezetben, a pont-pont kapcsolatokhoz is kiválóan megfelel. Nagyobb hálózatokban a felhasználók még akkor is csatlakozhatnak a hálózathoz, ha közben helyet változtatnak – például átmennek a raktárból az üzletbe –, a DWL-1000AP, vagy hozzá hasonló vezeték nélküli hozzáférési pontokon keresztül.

Azoknak, akiknek nem áll rendelkezésére szabad PCMCIA, vagy a PCI foglalat a számítógépben, a DWL-120 típusú USB adapter kínálja a tökéletes alternatívát, hogy csatlakozhassanak a vezeték nélküli hálózathoz.

A DWL-650 számos notebook modellel használható, PCMCIA, illetve PC card kompatibilitásának köszönhetően. Az integrált, különleges antenna miatt a notebookon az alsó slot szabadon marad, ahova így még egy kártya installálható.

A vezeték nélküli adatátvitelt a 40/128 bites WEP kódolás védi a lehallgatástól (WEP Wired Equivalent Privacy). A WEP a 802.11b szabványnak megfelelő biztonsági protokoll, ami a vezeték nélküli hálózatoknak nyújtja a hagyományos, kábeles LAN-ok biztonsági szintjét. Az installálás Windows operációs rendszer alá, a '95-ös verziószámtól felfelé rendkívül egyszerű az ismert Plug & Play technika segítségével, így a kezdők is könnyen elboldogulnak vele. Az USB adapter viszont csak USB kompatibilis rendszerekben üzemeltethető (WIN98/SE/ME/2000). Az 1.1-es USB technológia még könnyebbé teszi a kezelést.

A hozzáférési pontokat (Access Point) egy tiszta rálátású ponton kell elhelyezni. Működtethetők asztalon, falra szerelve, vagy akár a plafonon is, csupán egy 10 BaseT csatlakozásra van szükség és egy hálózati 230V-os tápforrásra. A hozzáférési pontok bridge-ként funkcionálnak a meglévő, kábel alapú hálózathoz.

A vezeték nélküli állomások létrehozhatóak egy asztali PC-ből is, amennyiben



DWL-920 KIT: 1 db DWL-1000AP típusú (11Mbit) Wireless Access Point, mely hidat képez a 10Mbit-es Ethernet hálózat felé, és 2 db DWL-120 típusú (11Mbit) vezeték nélküli hálózati adapter, USB csatlakozóval.



A DI-713P az internet megosztáson kívül számos feladatot elláthat még. Rendelkezik egy párhuzamos porttal, ide nyomtató csatlakoztatható, így további kábelektől szabadulhatunk meg, a nyomtató megosztása mellett. A készüléken lévő soros port kihasználásával pedig modem megosztására is lehetőség nyílik. A készülék eltárolja a csatlakozáshoz szükséges beállításokat, így a kapcsolatfelvétel egyszerűvé válik. Ha mindez nem elég bizonyíték arra, hogy teljesen kiirthatod a kábeleket a szobádból vagy az irodádból, csak ülj tovább egy tekergő drótkígyón!

>>PCI, USB, PCMCIA: nincs kifogás, nehéz olyan átlagos felhasználású rendszert találni, amelyikben ne lenne legalább egy szabad bővítőhely az előzőek közül.

>>AKADÁLYOK

Ezek a típusú eszközök 100 méteres beltéri és 300 méteres kültéri hatósugárral rendelkeznek. D-Link Air szolgáltatásukkal lehetővé téve, hogy a felhasználó bárhonnan, bármikor csatlakozhasson a hálózathoz. Azt azonban figyelembe kell venni, hogy a falak, mennyezetek és egyéb tárgyak, melyeken a rádiójelnek keresztül kell jutnia, korlátozhatják az eszközökkel elérhető távolságokat. Ezek erősen változhatnak a környezet RF zajszintjétől és a tárgyak anyagától függően. A kulcs a maximális távolság eléréséhez, hogy vegyük figyelembe az alábbi pontokat:

01 Törekedni kell, hogy minél kevesebb fal, illetve födém legyen a jel útjában, hiszen ezek 1-30 méterrel is csökkenthetik a hatótávot, anyaguktól, vastagságuktól függően.

02 Számításba kell venni az egyenes vonalat a hozzáférési pont és a kliensek között. Hiszen például egy fél méteres fal 45º-os szögben már 1 méteres vastagságúként csillapítja a jelet, ugyanez a fal 2º-os szögben pedig 14 métert jelent! Ennek kiküszöbölése érdekében meg kell próbálni úgy elhelyezni az eszközöket, hogy a rádiójel merőlegesen haladjon át az akadályokon.

03 Az épület anyagai között is nagy különbségek lehetnek. A tömör fém akadályok a leginkább kerülendők. Ezek akadályozzák a legnagyobb mértékben a rádiófrekvenciás jelek terjedését.

04 Az antennák megfelelő pozícionálásáról is meg kell győződni a maximális hatékonyság érdekében, ebben nagy segítséget jelent az eszközökkel szállított, jelerősséget mérő szoftver.

05 Az eszközöket lehetőség szerint távol kell tartani (legalább 1-2 méter) az olyan elektronikus berendezésektől, amelyek RF zajt keltenek, mint például monitorok, mikrohullámú sütők, stb.



A DWL-120 vezetéknélküli, USB-s hálózati adapter segítségével a gép szétbontása nélkül is elérhető a WAN.





DWL-905 KIT: 1 db DWL 1000AP típusú Wireless Access Point, valamint 2 db DWL-650 típusú vezetéknélküli PCMCIA hálózati kártya (11Mbit).

az rendelkezik egy szabad PCI foglalattal. Ezáltal automatikusan létrejön egy peer-to-peer alapú kapcsolat a szomszédos notebookokkal. Ezzel egyidőben a közelben lévő hozzáférési pont csatlakozást biztosít a kábel alapú hálózat erőforrásaihoz, mint például meghajtók vagy nyomtatók. A DWL (D-Link Wireless LAN) kártyákkal természetesen lehetőség van internetes csatlakozásra is.

Néhány pozitívum

A berendezések üzembe helyezése jóval egyszerűbb, mint vezetékes társaiké, hiszen nem kell a kábelezésre energiát fordítani, valamint esztétikailag is megfelelőek, hiszen elfelejthetjük a tekergő kábeleket és a falon lévő kábelcsatornákat. Természetesen felmerülhet olyan alkalmazási igény is, amikor egyszerűen nem, vagy csak nagyon nehezen kivitelezhető a kábelezés. Ezekben az esetekben tulajdonképpen elkerülhetetlen a vezetéknélküli eszközök használata. Ilyen alkalmazások: vasúti sínek, közutak két oldalának „összekötése", telephelyen különálló épületek közötti kapcsolat létesítése, vagy akár épületen belül, az emeletek közötti LAN kapcsolat biztosítása. További alkalmazási példák: sportrendezvényeken az eredmények regisztrálása, hiszen szabadtéri eseményeknél a notebook és a központ között könnyen megvalósítható az adatok átvitele. Javítóműhelyekben, ideiglenes irodákban is egyszerűen létrehozható a hálózati kapcsolat több gép között, a vezetéknélküli eszközök használatával. A mostanság egyre népszerűbb VoIP (Voice over IP) csatlakozás is megoldható. A LAN (helyi hálózat) alkalmassá válik telefonbeszélgetések lebonyolítására is. Persze előfordulhat olyan helyzet is, amikor a kábelezésnek fizikai akadálya nem lenne, de például műemlék épületek esetében a falak „megrongálása" nem egyszerű feladat, legalábbis a szükséges engedélyek beszerzésének szempontjából. Márpedig vésés, fúrás nélkül a szintek, s a helyiségek nehezen összeköthetők a hagyományos, kábelezéses módszer segítségével. A fentebb említett (100-300m) hatótávolság természetesen jelentős mértékben megnövelhető, mégpedig nagy teljesítményű, irányított antennák alkalmazásával. Ilyenkor az elérhető távolság 2-2.5km lehet, kültéri felhasználás esetén. Mivel a berendezések az AM mikro technológiáját használják szükséges a rálátás (optikai kapcsolat) a két antenna között. Igen pozitív tulajdonsága a rendszernek, hogy működése független az időjárástól, tehát a hóesés, az eső, vagy a köd nem zavarja a kommunikációt. További előny még, hogy a telepítéshez nem szükséges a szakhatóságok engedélye (amennyiben a berendezés rendelkezik HIF engedéllyel), így igen sok plusz munkától kímélhetjük meg magunkat.

Az átalunk megvizsgált és a képeken is látható vezetéknélküli eszközöket a CCS Hungary bocsájtotta rendelkezésünkre, mely termékek működés közben is megtekinthetőek szeptembertől a CCS Hungary 1096 Budapest Thaly Kálmán u. 58. szám alatti bemutatótermében. **PCF**





A DWL-500 és DWL-650 PCMCIA hálózati kártyák.

>>Gépek közötti kapcsolat, Internet- és nyomtatómegosztás, telefonálás Hát kell ennél több?

A SZÁMÍTÓGÉP, AMELY FELFALTA HOLLYWOODOT

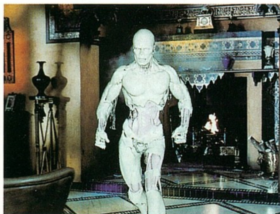
A számítógépek lassan több szerephez jutnak a filmekben, mint a hús-vér színészek. A *PC Format* a digitális mozi-ipart boncolgatta.



© Kobal Collection/Universal

2000 augusztus 1: az ausztráliai tűző nap alatt kalapácsos emberek verik szét a *Star Wars: Episode II* díszleteit. Gavin Bocquet gyártásvezető nyugodtan figyel. Jövőre George Lucas úgy módosítja a forgatókönyvet, hogy újabb helyszínek válnak szükségessé, Gavin Bocquet azonban nem aggódik. Azért nem, mert tudja, hogy a *Star Wars: Episode II*-t digitálisan forgatják. Egy fotográfus már lefényképezte az összes díszletet. Ha az utómunkálatok során újabb helyszínek kellenének, a színészeket összehívják, a jelenetet leforgatják egy üres stúdióban, és digitálisan mögéjük montírozzák a hátteret; a különbséget senki sem venné észre.





© Universal Studios

Az ijesztő szörnyeteg a SZEMEID ELŐTT alakul át élő szövetté! A jelenet, ahol a múmia a SZÍNTISZTA GONOSZ (lásd balra) formájából regenerálódik, kiváló példája a renderelt modellek használatának: ezek – és ide tartoznak az olyan 3D játékok is, mint például a *No One Lives Forever* – csontvázakra épülnek, hogy mozgásuk folyamatos és élethű legyen. Az utolsó jelenet tökéletes példája annak, milyen félelmetes és meggyőző is tud lenni...

A számítógépek modern filmgyártásra gyakorolt hatása tagadhatatlan; többé már nem a magas költségvetésű tudományos-fantasztikus filmek kizárólagos eszköze, és hatása mindenütt érezhető. Szeretnéd, hogy a szerelmi drámád egy 1912-ben elsüllyedt hajó fedélzetén játszódjon? A CGI varázsával újra felidézheted a környezetet. Be akarod fejezni éppen forgatott akciófilmedet, de a főszereplőd sajnálatosan meghal? Csak másold digitálisan az arcát egy önként jelentkezőére.

Mint ahogy a születéskor elválasztott ikrek, az otthoni és a filmezéshez használt számítógépek ugyan külön világban nőttek fel, de kapcsolatuk sosem szűnt meg teljesen. Mikor először csodálhattuk meg a számítógépes grafika világát a *Tron* jóvoltából 1982-ben, a 8-bites mikroszámítógépek már a nappalik természetes részévé váltak. Egy évtizeddel ezután, mikor a *Terminator 2*-ben először bemutatott tárgyakat láthattuk, amelyek ugyan számítógéppel készültek, de a valószerűen tömör és textúrázott voltukban jelentek meg a vásznon, az olyan játékokban, mint az *Ultima Underworld*, és egy kicsit később a *Wolfenstein* és a *Doom*, szintén térbeli, textúrázott világokat járhattunk meg PC-nk előtt ülve.

Manapság, mikor az nVidia videókártya-technológiának köszönhetően a PC-s grafikák élethűbbek, mint valaha, a filmvilágban a számítógépesített különleges hatások szökőáradata egyre csak emelkedik. A *Múmia visszatér*, a *Star Wars: Episode II*, a *Mátrix 2*, és a *Gyűrűk ura* – egy pár éven belül a számítógép megváltoztatja a filmezés alapjait, és hatalmasat dob a filmipar lehetőségein.

Addig is, a *PCF* alaposan megvizsgálta a gépek Hollywoodra gyakorolt hatását. Ugyanolyan izgatot- ↘

A Számítógép, amely felfalta Hollywoodot



Bullet Time: Csupán két kötelekről lelógatott színész és egy csomó, nagy körbe rendezett fényképezőgép kellett hozzá... wow.

© Warner Home Video

„Még a párbeszédeknél is teszünk be helyszín-kiegészítéseket, robotokat, űrhajókat"
DAVID DOZORETZ

tan várjuk ezeket a filmeket, mint bárki más, emellett azonban egy kissé aggódva is. A filmipar sosem rendelkezett túl nagy lélekkel – talán most adja el a maradékot a szilikon sötét istenének?

Kezdjük a végén

Általános szabály, hogy a speciális hatásokat készítő számítógépek csak a kamerák elcsomagolása után jutnak munkához. Amiről azt hinnéd, hogy a filmgyártás lényege – összehajtható széken ücsörgő rendezők, nagy fényerejű, állványokra szerelt lámpák, jelenetek újrafelvétele, és így tovább – már rég véget ért, mire a CG-s szakemberek munkába lépnek.

A számítógépes munkálatok legnagyobb része az utómunkálatok alatt történik – a filmezés után, mikor a felvett jelenetek a helyükre kerülnek; a legtöbb rendező szerint a valódi filmgyártás csak ilyenkor kezdődik. A CG csapat valóban ekkor kezdi meg a munkáját, hiszen kész felvételekre van szükségük hozzá; most elkészíthetik azokat a lényeket, amelyekre a szereplők látszólag reagálnak, valamint a háttereket, melyek előtt látszólag a cselekmény játszódik. „Gandalf képe, amit kék háttér előtt vettünk fel, olyan háttereket kap majd, mint Moria mélységei, vagy a legmagasabb ég kéke" – kezdte Ian McKellen, miután visszatért a *Gyűrűk Ura* forgatásáról – „miközben a számítógépesített Balroggal harcol, vagy a szárnyaló Gwahir hátán tart a biztonság felé."

A *Star Wars: Episode II* már szintén az utómunkálatok fázisában jár, bár még fenn áll néhány külső helyszínen leforgatott jelenet lehetősége. George Lucas, és Ben Burtt vágó azonban csak most kezdték el a valódi munkát.

Minden modern CG (Computer Generated, számítógéppel készült) film készítése hasonló folyamat. Először Lucas és Burtt megvágják és megszerkesztik a nyers anyagot. A *Star Wars* filmek esetében ebből feltűnően hiányoznak az idegenek, a robbanások, és az elhaladó robotok; itt jön tehát képbe az Animatics; ez az alacsony felbontású 3D jelenetek iparban használatos megnevezése, amely alapján megtudható, milyen lesz nagyjából a végeredmény. Emlékeztek még a *Múmiában* rohangászó milliónyi húsevő szkarabeuszra? Ők is ilyen formában kezdték létüket.

„Először végigmegyünk az egy jeleneten belüli látványeffekteken." – nyilatkozta Burtt a Skywalker Ranch animatics részlegéről – „Rengeteg munkájuk van, mivel az összes hiányzó háttér és CG szereplő megteremtése az ő feladatuk, és mindezt végül olyan formára kell szabni, hogy George-nak is tetszszen." David Dezoretz, a látványtervezésért felelős szakember még hozzátette: „Még a párbeszédeknél is teszünk be helyszín-kiegészítéseket, robotokat, űrhajókat, ilyesmit. George szereti, ha mindegyik jelenet egy külön világ; gazdag környezetet teremt a filmhez, amelyben a cselekmény szabadon folyhat."

Az animatics elkészültével Burtt és Lucas újra megvágják az anyagot. Jelenetről jelenetre, szép lassan megkapják a végleges történet egy elnagyolt vázlatát. „Megnézhetjük az egész filmet elejétől a végéig" – folytatta Burtt – „ezután megváltoztathatjuk a történet bármelyik részét, és az egész kezdődik elölről." Ilyenkor Burtt és Lucas újravágják az élő felvételeket, az animatics csapat pedig még egyszer munkába lép, új teremtményeket és háttereket készítve.

A CG csapat csak akkor kapja meg a felvételt, ha Lucas és Burtt is elégedett az eredménnyel – ez a csapat az *Episode II* esetében az *Industrial Light and Magic* – és itt cserélik le az animatics-et különleges CG hatásokra, vagyis arra amit a közönség majd látni fog.

Filmezés számokkal

A *Star Wars: Episode II* az első olyan mű a filmtörténelemben, amelyet kizárólag digitális eszközökkel forgattak elejétől a végéig. Ez olyan csúcstechnológia, melyet szinte még ki sem fejlesztettek: a Sony a Panavision-nek a HDW-F900-as kamera prototípusát csak 1999 novemberében tudta leszállítani, a hat végleges változat pedig 2000 májusára érkezett meg.

George Lucas olyan ember, mintha rá találták volna ki a kifejezést: a technológia megszállottja – és érthetően lelkes: „A tesztek során bebizonyoso-



Még csak az Apple G4-hez kaphatók, de a DVR-A03 nemsokára a PC-seket is boldogítja majd.

DV A DVD-N

„Készítsd el saját filmjeidet!" – mondták. Végre megteheted.

Számos DVD-készítő program terjedt el PC-re, melyek segítségével elkészítheted professzionális minőségű videóidat DCD-re. Az egyetlen bökkenő az volt, hogy a DVD-írók 200 000 Ft körüli áron voltak kaphatók, míg maguk a lemezek sem mentek 7-8 000 Ft alá.

A nemrégiben bejelentett új Mac G4-es specifikációit hallva a Mac tulajdonosok jogosan örvendhették, hiszen a legerősebb kiszereléshez egy beépített CD-író/újraíró/DVD-író is tartozott. Ez a géphez kapható DVD-szerkesztő csomaggal párosítva azt jelentette, hogy viszonylag olcsón képesek lesznek saját DVD-k készítésére.

Nemsokára viszont te is képes leszel ugyanerre a PC-den. Az új, összetett Mac-es meghajtó a Pioneer gyártmánya, és nemsokára már PC-re is kapható lesz – mindössze 40 000 Ft körüli áron. A lemezek olcsók, és ahogy a Pioneer megjelenteti a modellt, villámgyorsan elszaporodnak a hasonló készülékek – tehát az ár is zuhanni fog, ahogy pár éve a CD-írókéé is tette. Nehéz mostanában elképzelni, hogy annak idején ezek az eszközök 60-70 000 forintba kerültek.

A DVR-A03 (legalábbis ez a tervezett neve) A Sonic *MyDVD*-jével együtt lesz kapható, amely egy könnyen kezelhető alkalmazás saját lemezek készítésére, menükkel, grafikával, és persze rengeteg lehetőséggel. Az év végére már elszántan írhatod saját filmjeidet DVD-re, kétségkívül rajtuk szereplő rokonaid legnagyobb rémületére.




A *Múmia* szkarabeuszai elnagyolt animatic-ként kezdték létüket, hogy a bepólyált gonosz hírnökeivé váljanak.

© Kobal Collection/Universal & Universal

dott számomra, hogy a szalagos technológia minden jellemzőjét képes elérni a 24P digitális rendszer is, és a kettő közötti képminőség még mozivásznon is észrevehetetlen" – mondta – „A Sonyval és a Panavision-nel való kapcsolatunkat még szorosabbra szeretnénk fűzni az elkövetkezendő évek során, és a *Star Wars: Episode II* az első óriási lépés ebbe az irányba." Egy lemezre rögzített digitális film pixelről pixelre olyan minőségű lesz az ötezredik lejátszásnál, mint az elsőnél. És mivel nincs előhívni való film, mindenki azonnal láthatja a végeredményt. A korábbi *Star Wars* filmeknél 200 fős stábra volt szükség az előkészületekhez – őket most egy csapatnyi AVID munkaállomás helyettesíti. A 14 hetes forgatás minden egyes másodperce tárolásra kerül az adatbázisban. Egy olyan jelenet, amelynek megtalálása órákba került analóg filmen, most csupán egy egérkattintásnyira van. A digitális filmezés hatása azonban nem korlátozódik a kezel-

FÜST ÉS TÜKRÖK

Ismerd meg a színfalak mögött dolgozó kis öreg mágust.



„Ne hívd ki magad ellen a hatalmas és félelmetes Óz haragját!"

John Berton, az ILM vizuális effektjeinek rendezője 1990-ben csatlakozott a céghez, és azóta olyan filmdíjat nyert produkciókon dolgozott, mint a *Terminator 2* és a *Jurassic Park*, emellett segédkezett a *Maszk*, a *Men In Black*, és egyéb ILM projectekben is. Az ő feladata volt a *Múmia* effektjeinek koordinálása, és nagy szerepet játszott az élőhalott uralkodó végső megjelenésének kialakításában, hiszen ő döntött a mozgásrögzítés alkalmazása mellett. Valamit tudhat...

„A *Star Wars: Episode II* az első óriási lépés"

GEORGE LUCAS

hetőségre. Csak gondolj bele, milyen változást hozott magával a festékszalagos írógépek szövegszerkesztőre cserélése, és rájössz, mire gondolunk. Burtt érthetően lelkes: „Semmi sem tarthat vissza attól, hogy megmozgasd a dolgokat, megváltoztasd a világítást, újrarendezd a jeleneteket, esetleg máshova tedd a szereplőket." Tehát, mivel Lucast már nem köti az, melyik jelenetet hol vették föl, gyakorlatilag a vágóstúdióból rendezhet. Egyelőre George Lucas az egyetlen, aki ezt a technológiát használja, és néhány rendező, köztük Steven Spielberg is, úgy érzi, valami elvész, ha kihagyja a celluloidot a forgatásból. Másokat egyszerűen nem érdekel, hogy ilyen irányba tolják él filmezési technikájukat; de eljön a nap, amikor majd az összes film így készül.

Digitális hátterek

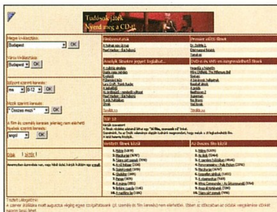
Mikor JRR Tolkien epikus művét, a *Gyűrűk urát* forgatták, a látványeffektek rendezője, Alex Funke komoly problémával találta szemben magát: „Középfölde egyszerűen hatalmas. Szinte csak égig érő tornyokból és feneketlen aknákból áll – fizikai képtelenség ezeket a helyszíneket megépíteni. Nincs olyan nagy stúdió, amelyben felépíthetnénk Khazad-dumot vagy Cirith Ungolt." A megoldás? A miniatűrökért felelős részleg majd megépíti a modelleket, 1:72 arányban. A filmezés ilyenkor két részre oszlik; az élő felvételekre és az Új-Zélandi stúdió válaszára az Industrial Light And Magic-re: itt készülnek a miniatűr modellek.

A normális kamerák egy másodperc alatt 24 képkockát rögzítenek, de ez túl gyors, ha digitális effekteket szeretnél használni, így a Weta csapat különleges, irányítható sebességű kamerákat használ, amelyekkel lecsökkenthetik a másodpercenkénti képkockák számát. A digitális előfelvételek létfontosságú információt tartalmaznak minden jelenetnél az arányokról, a megvilágításról és a kameraszögekről. A számítógép ezt használja föl, hogy kiszámítsa az útvonalat, amelyeken a speciális kameráknak kell majd mozogniuk. Ez a következőképpen

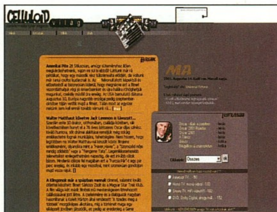
NEMSOKÁRA LÁTHATOD EGY KÖZELI INTERNETEN



Moziműsor
http://www.est.hu
A legnépszerűbb ingyenes műsorfüzet internetes változata és még nézői véleményeket is olvashatsz/írhatsz a filmekről.



És megint egy moziműsor
http://www.mozi.hu
A neve alapján talán ez az oldal jut először az ember eszébe, ha moziműsort akar keresni az interneten.



Hírek és hírességek
http://www.celluloid.pserve.hu
Ha sztárokkal kapcsolatos hírekre, vagy a filmvilág eseményeire vágysz, ez legyen az első hely, amit meglátogatsz.



Mindent egy helyen
www.intercom.hu
Ez egy kitűnő változata az internetes moziműsornak és megtalálható minden információ amire szükségünk lehet.

DV: KÖNNYŰ, MINT AZ ABC

Először csak a nyomtatás világába törtek be, most viszont a PC-k a filmkészítés kapuján döngetnek... ugorj fel te is a vonatra!

A 3D grafikák készítése mellett a videózás az, amit mindenki ki akar próbálni a PC-jén; persze igen valószínű, hogy mostanra sokaknak elvette a kedvét a rögzítő-kártyák, a szoftverek és az SCSI merevlemezek szükségessége.

Aggodalomra azonban semmi ok, hiszen bár egy pár éve még a videó-szerkesztés legendásan sok munkával járt, mára a legnagyobb gondod az, hogy melyik kamerát válaszd...

Bele a közepébe

Akár bele is vághatsz a közepébe, és vehetsz egy digitális kamerát – hosszú távon megéri. Az ár meglehetősen változó: 200 000-2 000 000Ft között bármi lehet, de az analóg kameráknak igazából csak egy előnye van velük szemben: az ár. A képminőség sokkal gyengébb, problémás a számítógépre vitel, és a szalagok elég gyorsan elhasználódnak.

A digitális kamerák még egy téren lehagyják analóg társaikat: ugyanazt a FireWire (ha jobban tetszik, IEEE1394) csatlakozót használják – csupán egy kártya kell a PC-dbe, és a hozzátartozó kábel, és előtted a lehetőség a gyors, megbízható és könnyű adatátvitelre a kamera és a számítógép között. Az ilyen kártyák egyébként 3-4,000 Ft körül mozognak.

A PC-s videó-szerkesztés azonban megköveteli a magáét. A rengeteg grafikával vagy összetett vágásokkal a lehető legerősebb gépre lesz szükséged. Az ésszerű minimum PIII-400; és őrültség lenne bármibe is belevágni a minimális 128Mb memória alatt.

A messze legfontosabb korlátozó tényező azonban a merevlemezed sebessége és mérete. A hagyományos PAL DV formátum például 3,6Mb-ot fogyaszt másodpercenként – ez 216Mb percenként. Ez pedig azt jelenti, hog egy izmos winchesterre lesz szükséged, ha szeretnéd, hogy a tárolt videók mellett még a szerkesztésre is maradjon helyed. Ne foglalkozz a SCSI meghajtókkal – manapság már egy gyors IDE merevlemez is tökéletesen megteszi – és nem is lesz anyagi érvágás befektetni egy 40Gb-os UDMA100-as merevlemezbe.

A legutolsó összetevő a szoftver. A legtöbb csomag tökéletes egyszerűbb vágások és szerkesztések elvégzésére, de hamar kinövöd majd a *VideoWave*-szerű alkalmazásokat, mikor többet akarsz ezeknél. Az *Adobe Premiere* mindenkinek ajánlható, főleg most, hogy a 6-os verzió külön DV-támogatást is tartalmaz, akárcsak a *CineStream*.

Ha nagyon komolyan veszed a dolgok hardver részét, beszerezhetsz egy real-time szerkesztőkártyát. Ezek a cuccok képesek a leggyakrabban használt effektek kiszámítására, mint például az elsötétítés, a váltások, feliratok – más szóval nem kell várni, amíg a géped procija kiköhögi őket. Elég drágák, és az effektkészleg gyakran korlátozott, de ha komolyan gondolod a videózást, rengeteg időt takaríthatsz meg velük.



Még mindig választhatod az egyszerűbb megoldást egy kombinált DV/analóg kártyával, mint ezzel a Dazzle DV-vel. Drágábbak, de rugalmasabbak is.

>>„Az analóg kameráknak igazából csak egy előnye van: az ár, így akár bele is vághatsz a közepébe, és vehetsz egy digitálisat."

HARDVER KAMERÁK

Három elektromos mozgókép-rögzítő szerkezet, amelyekkel tetszőleges tartalmat rögzíthetsz.



CANON DM-MV30E

kb. 440 000 Ft www.canon.hu

↗ Igényes külső, számos lehetőség
↙ Kényelmetlen forma

„A Canon kamerái nem okoznak csalódást, és az MV30-as sorozat megfelelő egyensúlyt alakított ki az ár-minőség viszonylatban. A 3,5 inches LCD kijelző, az optikai képstabilizáció, a 12x-es nagyítás, a tonnányi fénybeállítási lehetőség, és a kiváló képminőség mind emelik a gép értékét. Elég nagy, de még így is több kórrel veri analóg társait."

86%



SONY PC110

kb. 660 000 Ft www.sony.hu

↗ Kicsi, rengeteg lehetőséggel és kiváló képminőséggel
↙ Drága, nehéz kezelni

„Valóban sokba kerül, de a PC110 egyszerűen imádnivaló. Elég kicsi ahhoz, hogy beleférjen egy kézbe, és még maradjon is hely. Minden elképzelhető funkciót tud, a Carl-Zeiss lencse borotvaéles, színes a kijelzője, tartalmaz egy DV bemenetet (így gépről is vehetsz fel vele), és szédítő a képminőség.

92%



THOMSON VMD2S

kb. 320 000 Ft www.thomson.hu

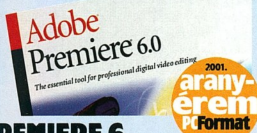
↗ Olcsó, meglepően sok funkció
↙ Középszerű képminőség

„Az egyik legolcsóbb digitális kamera. Persze ez mind a minőség rovására megy, de akkor is egy tökéletesen működő digitális kamera tulajdonosává válsz, egy 2.5 inches LCD kijelzővel, 16x-os optikai nagyítással, sőt, egy beépített állókép-funkcióval. Egyáltalán nem rossz."

74%

SZOFTVER SZERKESZTŐ-CSOMAGOK

Szükséged lehet rá, ha már megvetted a kártyákat és kamerákat.



PREMIERE 6

kb. 384 000 Ft www.trans-europe.hu

↗ Sokoldalú, teljes DV támogatás, tanácsadás
↙ Viszonylag drága, nehéz lehet megtanulni

Felhasználói szint: középtől haladóig
„A *Premiere* döbbenetesen sokoldalú, mindenféle szerkesztési lehetőségekkel, egyszerű effektekkel, hangmódosítással, és szinte minden lehetséges ki- és bemenettel.

92%



VIDEOWAVE 4

kb. 38 000 Ft www.szoftverabc.hu

↗ Olcsó, hatékony szűrőkkel, használata egyszerű
↙ Könnyű megunni

Felhasználói szint: kezdő
„Olcsó. Vidám. És ami meglepő, használható. A barátságos kezelőfelület egy igen hatékony csomagot takar, amely alapvető átmeneteket, effekteket és streaming-támogatást tartalmaz. Kezdőknek vagy szegényeknek."

81%



AFTER EFFECTS 5

kb. 345 000 Ft + ÁFA

↗ Meglepően átfogó, számos kiegészítő kapható hozzá
↙ Elsajátítása bonyolult, erősen hardverfüggő

Felhasználói szint: haladó
„Egy effektező-csomag, amelyet szerkesztőprogrammal együtt érdemes használni, és döbbenetes dolgokra képes: robbanások megjelenítése, kékhátteres összefésülés, objektumok nyomon követése...

86%

működik: felveszed Cate Blanchettet, miközben sétál. Felveszel egy, a miniatűr erdőn végigpásztázó jelenetet, ahol digitális előfelvétel használatával a kamera pontosan követi a mozgását. Montírozd össze őket digitálisan, és voilá: Galadriel sétál Lothlorien erdejében.

Modellezés

Az effektekben dúskáló *Múmia* egy látványos, tíz másodperces jelenettel nyit az ősi Thébáról: egy hosszú, folyamatos körkép, ahol a kamera egy piramis csúcsáról húzódik vissza, hogy meglássuk a félig befejezett Szfinxt, majd a hatalmas templom előterét, ahol folyt az emberek mindennapi élete, és végül a fáraó palotájának bejáratát, ahol a testőrök térdre esnek, mikor parancsolójuk kocsija beszáguld a kapun.

A város az Industrial Light And Magic egyik színpadán épült. A szfinx, a templom előtere és a város nagy része modellek voltak, a falak kivételével – azok Marokkóban találhatók.

A modellvárost 1:8 arányban építették, és nagyrészt olyan, mint ahogyan azt a kezdőjelenetben láthattuk, azzal a különbséggel, hogy néhány része kékháttér volt. A piramis és az egész háttér digitálisan készült. Az élő jelenetek egy része zöldhátteres stúdióban készült – itt forgatták a téren elhaladó embereket; a fáraó kocsiját Marokkóban vették fel. A végeredmény számítógépekkel készült, hasonló módon ahhoz, ahogy a Weta és a *Gyűrűk ura* esetében: a digitális technika segítségével.

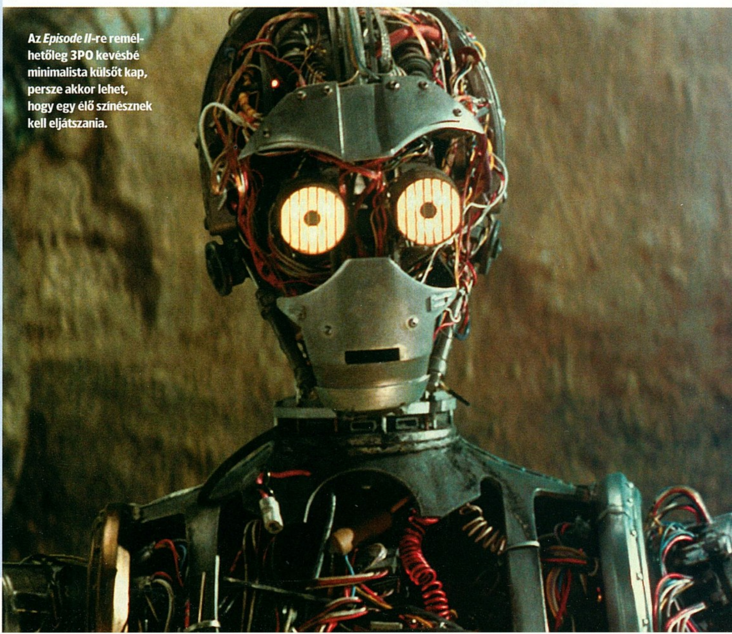
A piramis digitális háttere és a fáraó kocsijának élő felvételei a film egyik rétegére kerülnek; erre kerül rá később a kocsi útját a modellvároson végigkövető jelenet. Képkockáról képkockára a számítógép legenerálja a végeredményt, méghozzá úgy, hogy

„Semmi sem tarthat vissza attól, hogy elmozgasd a dolgokat, megváltoztasd a világítást... és máshova tedd a szereplőket."
BEN BURTT

mikor meglátja a kékhátteret, az első réteget átlátszóvá téve megjeleníti a másodikat. Az új réteg tehát a várost egy egzotikus, piramisokkal tarkított háttérrel mutatja, ahol végigkövethetjük a kocsi útját a palotáig. Erre jön még rá a stúdióban lefilmezett emberek rétege, amely akkor látszik, mikor a számítógép megtalálja a zöldhátteret. Az a háttér, amelyek előtt a színészek járkáltak, eltűnik, és most úgy látszik, hogy a téren hatalmas tömeg mozog.

Virtuális színészek

Azt gondolná az ember, hogyha George Lucas leforgathatná a filmet úgy, hogy a CG hátterek előtt számítógépek generálta színészek játsszanak, ő lenne a Föld legboldogabb rendezője. Itt van például Jar Jar Binks; a közönség egy része utálta, a másiknak tetszett, de annyi biztos, hogy Lucas képes volt erősebb személyiséget adni digitális technika szülte teremtményének, mint a legtöbb emberi szereplőnek. Úgy tűnik, elvesztette a képességét, hogy embereket rendezzen. Mert legyünk őszinték: egy tál babnak nagyobb a kulturális értéke, mint az effektekben bővelkedő *Függetlenség Napjának*. Azáltal, hogy ilyen sok időt ölnek az ef- ↘



Az *Episode II*-re reméhetőleg 3PO kevésbé minimalista külsőt kap, persze akkor lehet, hogy egy élő színésznek kell eljátszania.

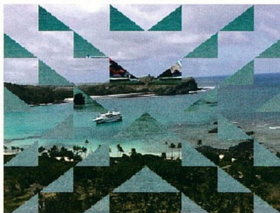
VIDEÓ GYŐZELEM 3 LÉPÉSBEN

Itt látható, hogy a *VideoStudio 3 SE* hogyan csinálja a videó-szerkesztést...

TELJES PROGRAM A CD-MELLÉKLETEN



01 Az első lépés természetesen a videó számítógépre vitele, akár FireWire, akár egy analóg rögzítőkártya segítségével. Töltsd be a programba minden olyan jelenetet, amire szükséged lesz (a jobbfölső részen láthatók), majd húzd őket időrendi sorrendben az idősávra. A szerkesztéseket és a vágásokat később finomhangolhatod.



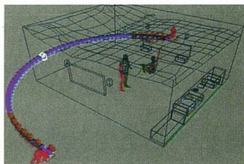
02 Az átmenetek és vágások behelyezése szintén nagyon könnyű: csak válaszd ki a kívánt kategóriát, nézd meg az animált előzeteseket, és húzd be az effektet két jelenet közé; a főképernyőn azonnal láthatod az eredményt. A professzionális szerkesztők egyébként vagy elsötétítést, vagy sima vágást használnak a csicsás effektek helyett.



03 Mikor végeztél az összes szerkesztéssel és vágással, hozzáadhatsz a filmhez hangalámondást, háttérzenét, és címeket. A *VideoStudio 3 SE* saját címszerkesztővel rendelkezik, amely a legtöbb célra megfelel. A giccsesebb animációkat itt is érdemes elkerülni, ha azt akarod, hogy a végeredmény valamennyire is nézhető legyen.

HAMISÍTSD

Hosszú álmatlan éjszakáid voltak, mert megpróbáltál rájönni, hogyan készítették a *Mátrix* dinamikusan megálló jeleneteit, ugye? Nos, most végre megtudhatod.



A kék vonal egy sornyi állókép-kamerát jelent, amelyek különböző szögből egy-egy képkockát rögzítettek.



Végeredmény: Keanu és Larry elég valószínűtlen módokon döngölik egymást a földbe. Igennn...

fektek létrehozásába, a rendezők gyakran feláldozzák az olyan színészeket igénylő dolgokat, mint a jellemábrázolás.

A *Gyűrűk urában* természetesen ugyanezeket a színészeket más értelemben alacsonyítja le a számítógépes technológia: Normális méretű emberek játsszák Frodó, Samu, és a többi hobbit szerepét, és a hobbitok nem is lennének hobbitok, ha túlhaladnák a százharmincat. „Azt hiszem, digitálisan lekicsinyítettek" – mondta Sam Austin, akire Samu szerepét osztották – „Nem tudom, magamhoz tértem-e már a sokkból..." Ha ez furcsán hangzik, megvan az oka: Peter Jackson rendező számos módszert felhasznált az apró hobbitok megjelenítésére, és nem mindegyikük alapult a számítástechnikán. Néhány jelenetnél a filmtörténelem legősibb trükkjéhez folyamodott: törpékkel forgatott.

Ha a színészek ezután fellélegeznek, meghallván a hírt, miszerint még mindig fontos szerepet töltenek be e filmforgatásban, a megkönnyebbülésük meglehetősen rövid életű lehet. A *Gyűrűk ura* egyedülálló példaként szolgált: normális méretű színészek játsszák el a kisméretű szerepeket; mindezt a számítógépeknek köszönhetően. Hasonló alapon, Kenny Baker tavaly megkapta a kellemetlen hírt, miszerint a *Star Wars: Episode II* forgatásához nem lesz szükség a szolgálataira. Ha Peter Jackson helyett Lucas készítette volna a *Gyűrűk urát*, vajon szerepeltek volna benne törpék egyáltalán? Baker szerint: „Ha nem használnak színészeket, a filmek olyanok lesznek, mint a Disney rajzfilmek. A digitális technológia fejlődése ijesztő méreteket öltött."

Hironobu Sakaguchi nemsokára bemutatásra kerülő *Final Fantasy* filmjében, amely epikus játéksorozatán alapul, a teljes stáb számítógéppel készült – ez pedig mérföldkő a filmkészítés történetében. Ez az első olyan film, ahol a színészeket teljesen feleslegessé teszi a CGI – és kizárólag a CGI – használata. És bár minden tiszteletünk Kenny Bakeré, a digitális szereplők sokkal élethűbbek, mint bármi, amit az öreg Walt mester képes volt rajzolni. Olyan hírek is kiszivárogtak, miszerint az egyik karakter hangját szolgáltató híres színész visszalépett a szerződéstől, annyira fenyegetőnek érezte a filmet a színészi szakmára nézve.

„A digitális technológia fejlődése ijesztő méreteket öltött."
KENNY BAKER



©New Line Cinema

Az olyan színészek, mint Sir Ian McKellen sem bánják, hogy egy csapatnyi pixelnek kénytelenek asszisztálni.

Ezt meg hogy csinálták?

A különleges hatások világában a kulcsszó az élethűség. Mikor előhalott harcosok hordáját látod, ahogy a *Múmia visszatérben* csatába rohannak, vagy mikor a múmia felugrik a buszra, el kell hinned, hogy ez valóban megtörténik. Az érzékek becsapása pedig több száz apró részleten múlik: egy animált holttestnek pont úgy kell járnia, mintha tömege és egyensúlya lenne, nem pedig mint egy pálcikaembernek. A megvilágítás a filmbéli környezetre kell jellemző legyen, nem pedig a stúdióra, ahol a filmet felvették. A számítógépek azért képesek a szép lassan elfoglalni filmipart, mivel erre lettek kitalálva: lélekölő, ismétlődő feladatok halálos pontossággal való elvégzésére.


Valószínűleg ez az ijesztő gyűrűlidérc felelős azért, hogy Peter Jackson elállt eredeti tervétől, hogy egyben forgassa le a három részt.

©New Line Cinema

Ha már az élethűségről beszélünk, ironikus, hogy az elmúlt évek leghíresebb effektjei azzal váltak népszerűvé, hogy közük sem volt a valósághoz. Senki sem tudja, mit várhatunk, mikor 2002-ben a *Mátrix 2* a mozivászonra kerül, de annyi bizonyos, hogy az ún. „bullet-time" jelenetekből (ilyenkor az idő megállni látszik, és miközben Trinity vagy Neo a levegőben lóg, a kamera képes körülöttük szabadon mozogni) még többet kapunk majd.

Az effekt elkészítése több lépcsőből állt. Először is egy lézeres mozgáskövető rendszer segítségével számították ki a virtuális kamera útját – egy olyan lehetetlen eszközét, amely a pisztolygolyó sebességével mozog, és képes másodpercenként 12 000 képkockát rögzíteni. Ezután egy sornyi kifinomult technikával készült állóképeket rögzítő kamerát helyeztek erre az útvonalra; mikor Carrie-Anne Moss felugrott a levegőbe, ott mindegyik kamera készített róla egy képet. Ezeket sorba rendezve jött létre az a kameramozgás, amit mi a moziban láthattunk. Ahhoz, hogy a mozgás folyamatosnak tűnjön, ezeket a képkockákat számítógépre vitték, és ott összekötő részeket számoltattak ki rájuk – ezt a technikát a rajzfilmgyártásban már évek óta használják.

A valóságban az eseményeket nem különálló képekként látjuk, és nem is körözünk körülöttük – ezek a kis trükkök azért válnak be, mivel élőben is megmutatják a *Mátrix* alapgondolatát: a valóság mesterségesen jön létre. És persze azért is, mert a Wachowski testvérek opusza úgy indult, mint „jó ötlet egy képregényhez".

A következő attrakciók

Tehát van már animatics, digitális képrögzítés, meg amit csak el lehet képzelni – a számítógépek megállíthatatlanul törnek be Hollywoodba. És ez hagyja szegény otthoni PC-nket a porban heverni?

A filmipar szerint semmiképpen. A mai videojátékok nagy költségvetésű, akciódús produkciók, amelyek szép lassan a mozifilmek területére tolódnak el; még arra is van képük, hogy mindeközben ellopják a filmipar legjobb trükkjeit. Az alkalmazott filmjelenetek az egyik pályáról a másikra történő haladás egyhangúságát egy történetté formálják – nemsokára rövid mozifilmekké válnak. Az olyan modern játékok, mint a *Deus Ex* már forgatókönyvet, szereplőket, és szerteágazó, igényes történetet is kapnak. Egy bizonyos szinten a filmek erre azzal válaszolnak, hogy rengeteg akciójelenettel tarkítják a történetet; másik módszer a számítógépes játékokon alapuló filmek készítése. Mik az idei nyár legnagyobb érdeklődéssel kísért filmjei? Természetesen a *Tomb Raider* és a *Final Fantasy*. „Olyan, mintha egy videojátékba léptem volna" – nyilatkozta Cåte Blanchette, mikor megkérdezték a *Gyűrűk urában* játszott szerepéről.

„Nincs akkora stúdió, amelyben felépíthetnénk Khazad-dumot vagy Cirith Ungolt." ALEX FUNKE

Minél inkább a másikból táplálkozik a két média, annál közelebb kerülnek egymáshoz. Míg a PC grafikája elmarad a mozi világában alkalmazott nagytestvéreitől, a szakadék folyamatosan csökken. Mivel a fejlesztők már a GeForce kártyák másodpercenkénti harmincmillió háromszög kiszámítására képes erejével számolhatnak, olyan élethű játékok eljövetele várható, amiről még álmodni sem mertünk volna.

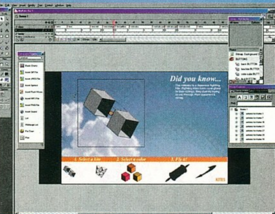
A jövő CG mozija is bizonyára tartogat számunkra meglepetéseket. A manapság használt miniatűr modellek helyét teljesen átveszik a tökéletesen élethű CG effektek. A *Final Fantasy*-szerű CG színészek megkülönböztethetetlenek lesznek az igaziaktól. Interaktivitást azonban csak a játékok képesek nyújtani; és mikor az utolsó kis különbség is megszűnik, a hollywoodi és otthoni számítógépek eggyé válnak. **PCF**

FLASH! AHA

Mások már évek óta készítenek digitális filmeket a *Shockwave Flash* használatával, amely a webes animációk hagyományos eszköze. Még az olyan rendezők, mint David Lynch és Tim Burton is készítenek vele filmeket – pont te ne tehetnéd?



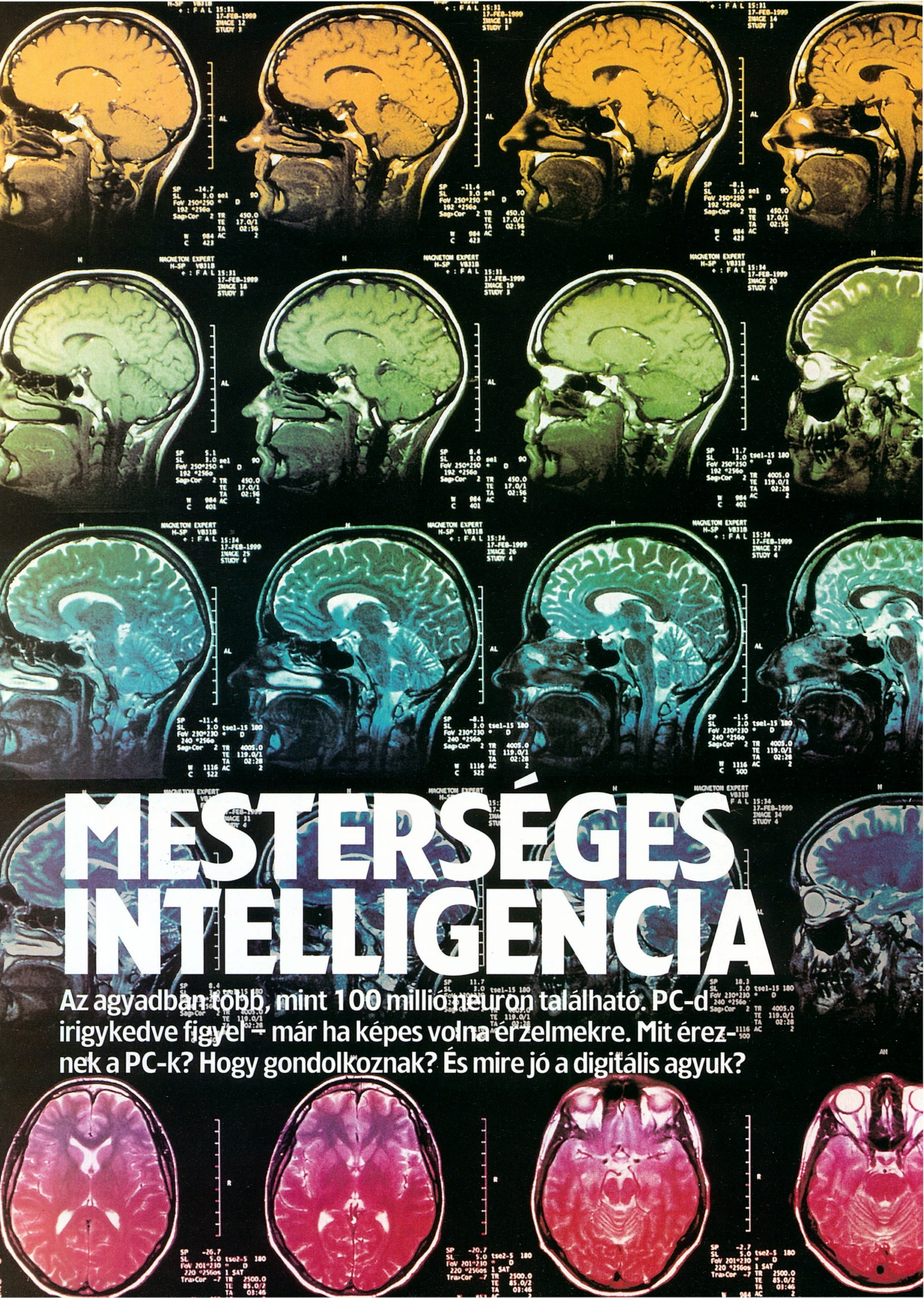
www.shockwave.com
Nézd meg, a profik hogyan csinálják: a Shockwave szerződtette Tim Burtont egy *Stainboy* nevű animációs sorozat, David Lynchet egy pár animációs rövidfilm (*Dumb Land*), és Stan Leet egy szuperhősök csoportjáról szóló miniszéria (*7th Portals*) elkészítésére.



www.macromedia.com
A filmek talán ingyenesek, de a készítésükre szolgáló alkalmazás már távolról sem az. Néhány egyéb program, mint a *Freehand*, a *Fireworks* és az *Illustrator*, képesek flash formátumba exportálni – ha van rajzolóprogramod, nézd meg, van-e hozzá flash kiegészítő.



www.hotwired.com/animation
Ihletre volna szükséged? Ne is keress tovább, itt a Hotwired Animation Express, hatalmas és sokoldalú Flash filmgyűjteménnyel, és rengeteg példával, amelyek közül néhányat mindenképp érdemes kipróbálni.

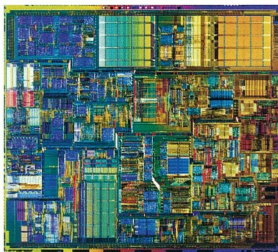


MESTERSÉGES INTELLIGENCIA

Az agyadban több, mint 100 millió neuron található. PC-d irigykedve figyel – már ha képes volna érzelmekre. Mit éreznek a PC-k? Hogy gondolkoznak? És mire jó a digitális agyuk?



2001 szeptember 21-én Steven Spielberg legújabb műve, az *MI* bemutatásra kerül; ez egy jövőbeli mese arról, hogyan kap a technológia lelket – mintha az *ET*-t összekevernéd a *2001 Űrodüsszeiával*. Az elkövetkezendő néhány hónapban rengeteg süketlenséget hallasz majd a mesterséges intelligenciákról. A média tele lesz fémkutyákkal, csillogó agyú PC-kkel, szeretkezni képes írekkel. De miről is szól valójában ez az egész MI téma?



Ilyen a processzorod belülről. Az emberi agy csak egy csomó szürke massza, mégis sokkal összetettebb.

A *PC Format* tudni akarta az igazságot, így PC-ket szedett darabokra, egy csomó játékkal, és megpróbált a jövőbe tekinteni. Küldetésünk – hogy elhozzuk a konkrét tényeket arról, miként gondolkoznak a PC-k.

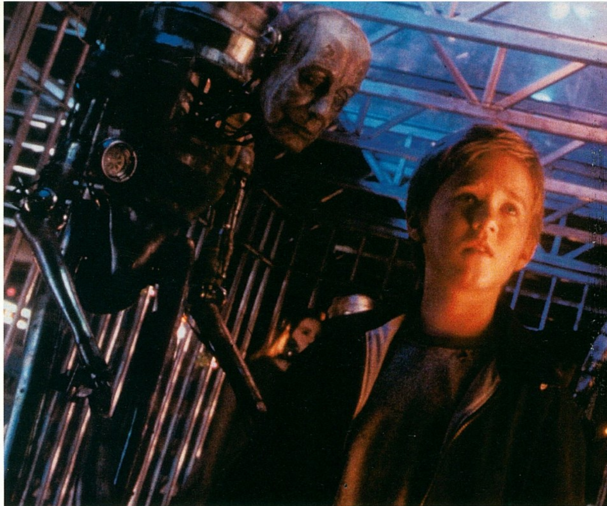
Először is, kezdjük a definícióval. Az intelligencia azt jelenti, okosnak tűnni, tudni egy csomó dologról, és villámgyorsan elvégezni mindenféle számítást, ugye? Ööö... nem. Az oktatási rendszer azt hangoztatja, hogy a tudás út az intelligencia felé. Tarts fejben elég tényt, számot, és fővárost, és már okos is vagy – igazából azonban nem ilyen egyszerű a dolog. Az olyan adattárolásra szolgáló médiák, mint egy 20Gb-os merevlemez, vagy egy DVD-ROM enciklopédia nem intelligensek. Mr. Encarta ugyan képes megmutatni, amit kérdezel tőle, de nem tudja értelmezni az adatokat, vagy kikeresni azt, amit tulajdonképpen tudni akarsz. És csupán letölteni képes az új cuccokat – tanulni nem.

Sakk-matt

Az adatfeldolgozási képesség sem intelligencia önmagában. A számítástechnika berkeiben elterjedt mondás, miszerint „szemét bemenettel szemét kimenetet kapsz", állja az idő próbáját. Csak azért, mert milliónyi számot képes kiköpni a gép másodpercenként, nem biztos, hogy a jó számokat kapod. A nyers erő alkalmazásával a számítástechnikában a gépek lenyűgöző dolgokra képesek. 1997-ben a Deep Blue elnevezésű IBM számítógép megverte Garry Kasparovot, a sakk világbajnokát azzal, hogy úgy játszott, akár egy csúcsszintű játékos. De megvan az oka annak, miért érdekelte jobban a sakkozókat a gép, mint a mesterséges intelligenciára váró közösséget.

A Deep Blue ugyanis számítási erejével volt képes győzni. A processzor hatalmas teljesítményének köszönhetően képes volt 30 lépésnyivel előre gon-





AZ MI SZÜLETÉSE



Brian Aldiss sci-fi író 1969-ben kiadott egy *A szuperjátékok egész nyáron át működnek* című novellát, amelynek egyik szereplője egy David Swinton nevű kisfiú volt – akiről később kiderül, hogy robot. Stanley Kubrick később megvásárolta a megfilmesítés jogait, és munkába kezdett, hogy átültesse a filmvászonra is a novella sorait. Kubrick írókat és forgatókönyvírókat szerződtetett, speciális effekteket tervezett, és 1985-ben (Kubrick egyébként nagy *ET*-rajongó volt) megkérte Spielberget a rendezésre. Spielberg nem vállalta, és a project visszakerült a fejlesztői pokolba. 1999-ben Kubrick elhunyt, és özvegye, Christine kapta a 90 oldalas vázlatot, valamint a több, mint 1000 forgatókönyvet. 2000. márciusában elkezdődött a forgatás, a többi pedig, ahogyan mondani szokták, már történelem.

dolkozni, és eldönteni, hogy a több millió lehetséges variáció közül melyik a legkedvezőbb számára.

A Deep Blue csupán a matekleckét végezte el; nem is tudott róla, hogy sakkozik. Nem volt képes saját stratégia kialakítására. Röviden, nem rendelkezett tanulásra képes, kifinomult aggyal.

Íme, az agyad

Új szavunk is van: a fejedben egy olyan dolog rejlik, amit a zsargonmániások előszeretettel hívnak wetware-nem (wet: nedves). Az agyad valamennyire hasonlít a számítógépekhez... csak sokszor jobb, mint azok. Egy olyan számítógép készítése, amely képes az agyban zajló ezer-trilliónyi neuronkapcsolat megvalósítása, kemény dió.

Az idegi hálózatok olyan számítógépes programok, amelyek az agysejtek működésének mintájára készültek. Mikor azt mondjuk, megtanulsz valamit, valójában az idegrendszeredben bizonyos részek összekapcsolódnak. A mesterséges idegrendszerek pont erre képesek – bizonyos tapasztalatok hatására megerősítik a program egyes részei közötti köteléket. Gyorsan felismerik az ismétlődő sorozatokat, és képesek a relációk meghatározására. Ha képes vagy az agyéhoz hasonló idegi hálózatokat készíteni, a jó úton haladsz a mesterséges intelligencia megteremtése felé.

Vegyünk egy példát, hogy az idegi hálózatok miként változtatnák meg mindennapi életünket. A modern otthonok számos kifinomult eszközzel segítik emberi lakóik kényelmes életét. Bekapcsolják a vízmelegítőt, ha szükséges, hogy aztán pont a megfelelő hőmérsékletűre fűtsék fel a vizet. Be és kikapcsolhatnak néhány lámpát, hogy megzavarják a betörőket, riasztókat indíthatnak el, vagy akár kihívhatják a rendőrséget is. Azonban mindezek csupán előre elkészített programoknak engedelmeskednek, amelyeket a körülmények változásakor kézzel kell átírni.

Az igazán okos dolog egy olyan ház volna, amely képes önmaga programozására. Michael Mozer, a Kolorádói Egyetem egyik számítógéptudósa egy ilyet épített, és most benne lakik. Ez a különleges ház az idegi hálózatok használatával látja el a szellőztetés, a világítás és a fűtés feladatait. Megtanulják a szokásait, és ehhez igazodva melegítik a házat, a minimális energia felhasználásával.

Például minden szobában található egy világításért felelős hálózat. Valaki belép, a hálózat pedig döntés előtt áll. Bekapcsolja a fényeket? Ha igen, milyen erősséggel? A szoftver ilyenkor ellenőrzi az időjárást, a hőmérsékletet, azt, hogy mi történt legutol-

>>Beszélgetés Elizával

Eliza: Helló, a nevem Eliza. Mi a problémád?

>> PCF: Kell írnom egy cikket a mesterséges intelligenciákról.

Eliza: Mondd, vannak pszichológiai jellegű problémáid?

>> PCF: Megpróbálsz témát váltani?

Eliza: Ebből milyen következtetést tudsz levonni?

>> PCF: Azt a következtetést, hogy valójában nem is tudsz társalogni.

Eliza: Értem.

>> PCF: Csak megpróbálod elérni, hogy én vigyem a párbeszédet, igaz?

Eliza: Nem vagyok benne biztos, hogy pontosan megértettelek.

>> PCF: Nem okoztál nagy meglepetést. Legközelebb meg arra kérsz majd, hogy öntsem szavakba a gondolataimat.

Eliza: Gyerünk, öntsd szavakba a gondolataidat.

>> PCF: Hát ez reménytelen.

Eliza: Kifejtenéd ezt bővebben?

>> PCF: Arra gondolok, hogy ez inkább hasonlít egy kivonatra az *Istenre várva* forgatókönyvéből, mint egy beszélgetésre.

Eliza: Mondd, vannak pszichológiai jellegű problémáid?

>> PCF: Most már lesznek...

MI A HELYZET A MESTERSÉGES ÉLETTEL?

Nem egy lehetetlen dolog – még a PC is képes az alapvető ösztönöket szimulálni.



Nőnek, megbetegszenek, felfedeznek, tanulnak, végül pedig meghalnak. Akárcsak mi, emberek.

Az MI mellett van egy tágabb értelmezése is a mesterséges életnek. Ennek egyik legjobb példája a *Creatures* sorozat a cambridgei székhelyű Creatures Labs fejlesztésében.

A Norn DNS olyan építőelemekből alakul ki, mint a gének, kémiai reakciók, és egy idegpályás agy. Ezek egy olyan mesterséges organizmust eredményeznek, amely képes az „érzelmekre". A Nornoknak 771 génjük, meghatározó agyszerkezetük, biokémiájuk, és megjelenésük van. Több, mint 213 „vegyi anyag" található a szervezetükben, amelyek megvalósítják a valós élethez hasonló funkciókat. A Norn agyak döntéseket hoznak a külső behatások (zaj, mozgás) és a belső késztetések (éhség, félelem) alapján, amelyek befolyásolják a cselekvést (evés, menekülés a veszélyforrástól).

Ez a rendszer emellett érzelmi is. Ha például ez nőnemű Norn megérzi egy hímnemű egyed közelségét, szexuális aktivitása megnő. Ha párosodnak, az utód megkapja a szülők DNS-ét, és az egész kezdődik elölről.

De valóban élnek ezek a teremtmények? A Creatures Labs munkatársa, Lisa de Ajaruo előállt a válasszal: „Bizonyos szimulációk a szimulált dolgok egy példányává válhatnak. Mivel mi agyakat szimulálunk, végsősorban agyakat teremtünk, és ezek az egyedek intelligensek lesznek, és saját egyéniséggel rendelkeznek majd."

A *Creatures* él, mivel mi azt mondjuk!


A *Black & White* új verziójában teremtményeid már tanítványokat is fogadhatnak, így képesek lesznek továbbadni a tőled megszerzett tudást.

jára, mikor valaki belépett, és a ház többi lámpájának állapotát. Az idegi hálózat százezernyi változót is megvizsgálhat, mégis képes a tévedésre. Ha hibázik, büntetésen keresztül tanul – elektrosokkot kap, hiszen Dr. Mozer kézzel felkapcsolja a lámpákat. Ugyanezt a hibát még egyszer nem fogja elkövetni. Most, hogy otthon vagy, a házad megfelelően kivilágítva és felfűtve, mit szólnál egy kis digitális társasághoz, hogy ne unatkozz az este?

Képesek gondolkozni?

„Javaslom" – kezdte az egyik cikk a tudományos *Mind* magazin 1960-as évfolyamának egyik számában – „hogy fontoljuk meg a kérdést: Képesek a gépek gondolkodni?" A cikk címe az volt, „Számítástechnikai gépek és intelligencia", szerzője Alan Turing, megjelenése után a világ pedig már sosem lett ugyanaz a hely.

Ebben a cikkben Turing bemutatta híres utánzó játékát, az úgynevezett Turing tesztet. Egy ember társalog egy másik emberrel és egy számítógéppel (mind külön helységben) egy nyomtató segítségével – és ki kell találnia, éppen melyikkel beszél. A számítógépnek nem kell az összes kérdésre pontosan válaszolnia, hiszen az emberi agy sem hibátlan; csupán annyi a feladata, hogy válaszaiból a tesztalany arra következtessen, emberrel van dolga. Ha a számítógép képes erre, véli Turing, akkor elmondhatjuk, hogy gondolkozik.

Egy olyan számítógép készítése, mely képes átmenni a Turing teszten, nehezebb, mint amilyennek látszik. Turing azt gondolta, hogy a század végére „Anélkül beszélhetünk a gondolkodó gépekről, hogy hitetlenkedésbe ütköznénk." Talán túlságosan is optimista volt, de vajon tévedett-e abban, hogy a gépek valamikor képesek lesznek gondolkozni?

„Igen" – mondják a kétkedők. Manapság az Intel és az AMD olyan tempóban hozza ki az új processzorokat, hogy mire megtalálod a csavarhúzót, hogy a helyére rakd az újonnan vásárolt CPU-t, már dobhatod is ki. Nem nehéz elképzelni egy olyan, másodpercenként több milliárd számítást elvégezni képes processzort, amely rendelkezik majd az emberi agy adatfeldolgozó erejével; de ez még mindig nem a gondolkodás. Ahhoz, hogy mesterséges intelligenciának nevezhessük, tudnia kell, hogy mit csinál.

„A XX. század végére anélkül beszélhetünk a gondolkodó gépekről, hogy hitetlenkedésbe ütköznénk."
ALAN TURING

A kínai teszt

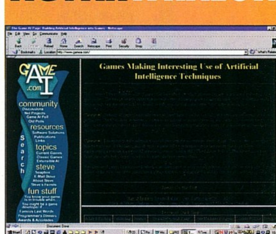
Azon példák egyike, melyek a mesterséges intelligencia lehetetlenségét igyekeznek bizonyítani, a klasszikus Kínai szoba. A következőről van szó: képzeld el, mondják a kétkedők, hogy egy kabinba zárnak, ahonnan nincs kijárat. A falon található nyíláson át egy sornyi mandarin piktogramot kapsz. Nem tudsz kínaiul, így nem tudod őket elolvasni, de szerencsére kapsz egy átfogó magyar utasításgyűjteményt is, amelyek megmondják, hogyan készítsd el saját írásjeleidet a kapottak alapján, hogy aztán egy másik nyíláson kidobd azokat. Tehát most boldogan szeded be a kívülről érkező jeleket, és buzgón küldöd kifele a sajátjaidat.

Te ugyan nem tudsz erről, de a kapott piktogramok kérdések, te pedig az ezekre adott válaszokat rajzolod meg. Egy külső szemlélő számára a kabinban ücsörgő ember folyékonyan beszél kínaiul; valójában persze korántsem. Csupán egy agyatlan automataként cselekszel, aki egy okosan megfogalmazott utasításkészlet segítségével válaszolgat, miközben sem a kérdéseket, sem a válaszokat nem érted. Egy olyan számítógép, folytatódik az érvelés, amely átmegy a Turing teszten, pontosan ilyen volna.

A Turing-elmélet támogatói, mint a Pulitzer-díjas, gondolkodástudományi professzor, Douglas Hofstadter, úgy vélik, ez az analógia kissé sántít. Egy személyről van szó a kabinon belül, de ahhoz, hogy ebben a kabinban elférjen az az utasításkészlet, amely a Turing-tesztet végző tudós meggyőzéséhez

↘

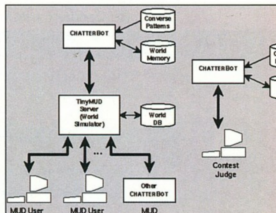
AGYAK A HÁLÓN



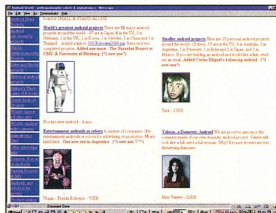
Játékagyak
www.gameai.com
A leghasznosabb oldal azoknak, akik a játékok intelligenciájának titkaira kíváncsiak; figyelemreméltó archívummal.



A könyv, amiből film lett
www.wired.com/wired/archive/5.01/ffsupertoys_pr.html
Az *MI* mozifilm egy régi, még a 60-as években megjelent könyv történetén alapul. Ha kíváncsi vagy az eredetire, itt megtalálhatod a teljes szöveget.



Csevegés
www.cc.gatech.edu/people/home/lilia/project1.html
Minden, amit tudni akartál a beszélő PC-kről – plusz egy mini-Turing teszt neked.



Az androidok lázadása
www.androidworld.com
A legújabb fejlemények a gépemberek világából – még Valerie is szerepel, aki , mellesleg hasonlít egy fejlett nőhöz.

Észjátékok

Az intelligens kenyérpirítókról szóló történetek ismertek, de mikor kapunk olyan robotokat, amelyek nem ütköznek bele a falba?

Az MI alapvető szerepet játszik a mai PC-s játékokban. Ahogy Harvey Smith játéktervező nyilatkozta, mikor ő és Warren Spector a *Deus Ex*-szel játszottak, „Tudtuk, hogy valamilyen szinten az MI volt a játék – ez a környezet legdinamikusabb része, amely közvetlenül a játékos cselekedeteire reagál." És ott az élethűség kérdése is: mikor a lehető legrealisztikusabban modellezed New Yorkot, nem érheted be olyan szereplőkkel, akik csak ácsorognak, várva, hogy lelődd őket; viselkedésüknek legalább nyomokban hasonlítania kell az emberéhez.

Az algoritmus módszere

Már egy pár éve az A* algoritmus alapvető követelményévé vált a játékok MI-jének. Elgondolkoztál valaha azon, hogy az ellenséges egységek hogyan jutnak oda hozzád a fákon és sziklákon keresztül? Az A* algoritmus segítségével, amely a teljes utat sok apró hasonló útra bontja le. A dolog szépsége, hogyha egyszer sikerült elkészíteni, nem kell a teljes terület minden akadályára egy komplett feltételrendszert írni.

Mikor a *Half-Life* megjelent, megdöbbentette a világot fejlett MI-jével. A tengerészgyalogosok kiözönlöttek a helikopterekből, fedezéket kerestek, csapatban dolgoztak, és ha forróvá vált a helyzet, még erősítést is kértek. Gyakorlatban azonban az MI nem volt összetettebb, mint mondjuk a *Baldur's Gate*-é – egyszerűen több lehetőséget tápláltak bele. A Véges Lehetőségű Gépek egyik komoly hátránya, ahogy az a *Counter-Strike*-ot játszva is kiderül, hogy nem tudnak mit kezdeni az olyan helyzetekkel, mikor például egy emberek által irányított csapat egy nem beprogramozott cselekvéssorozatot hajt végre. Ilyenkor a gép olyan tehetetlen, mintha ott sem lenne – nagy remények fűződnek tehát a Valve *Counter-Strike: Condition Zero*-jához, amely állítólag megoldja ezt a problémát.

Az okos MI-k tudják a választ.

Ironikus módon, mikor a *Deus Ex* letaszította trónjáról a *Half Life*-ot, az egyik leggyakoribb kritikája az volt, miszerint a robotok „nem voltak valami okosak". Harvey Smith szerint: „A *Deus Ex* egységei minden pillanatban rengeteg dolgot csinálnak. Figyelnek a hangra, a távolságra, és a fényekre, hogy megtalálják a játékost." A *Half-Life*-ban az MI egyetlen feladattal rendelkezett: elpusztítani Gordin Freeman-t. A *Deus Ex*-ben az ellenfelek egy összetett világ részeiként cselekedtek.

Tehát mit várhatunk a jövőtől? „Szeretnék sok mindent elmondani a *Thief3* és a DX2 MI-jéről... egyelőre azonban hírzárlat van".

>>Mikor a *Half-Life* megjelent, megdöbbentette a világot fejlett MI-jével.



„Szóródjatok szét. Bekerítjük." A *Half Life* zsoldosai azóta legendává nőtték ki magukat.

Chris Stocker

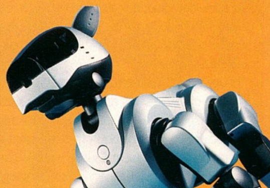
MI ESZKÖZÖK?

Ha nincs türelmed kivárni, amíg feltalálják az androidokat, adj egy esélyt most kapható kistestvéreiknek.



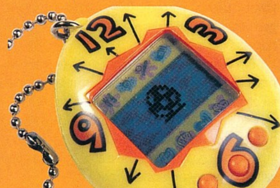
DUALIT KENYÉRPIRÍTÓ

A Dualit pirító klasszikus brit forma, amelyet még 1946-ban indítottak az útjára – a svéd bicska és az amerikai kóla vetélytársa. Sok intelligencia nem szorult belé – elforgatod az időzítőt, amely a megadott számú perc múlva kidobja a pirított kenyérszeleteket. Tisztára mint egy PC, amely egy darab egybites utasítást ismer – két állapottal, be- vagy kikapcsolva. Buta. De legalább szép – a tökéletes MI szupermodell...



SONY AIBO

A Sony robotkutyája sok szívet meghódított, de valójában alig tud a fapadlón végigsétálni. Ha bármiféle kétséged van, hogy ez csak egy PC bizonytalan lábakon, néhány memóriarúddal megtámogatva, csak vess egy pillantást a vezérlő utasításkészletre. Az *AIBO* Master Studio tartalmaz egy viselkedésrendezőt, és egy cselekvéskezelőt. Beprogramozhatod például, hogy nagy köröket leírva járkáljon, amíg meg nem érintik a fejét.



TAMAGOTCHI

Emlékszel még a gépi kisállatok körüli felhajtásra? A depressziós kölykökre, akiknek műállata fűbe harapott? A látszólag soha véget nem érő szórakozásra, mikor kedvencedet etetted, majd feltakarítottad a piszkát? Nem olyasmi, amire büszkén tekintünk vissza. Csupán egy múló szenvedély volt, amely helyett most épp a Pokémon láz dívik. Ó, a huszadik század egyszerű örömei...

MI JÁTÉKOK

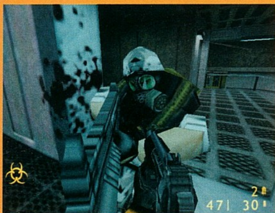
Egy egyjátékos játékban a PC játssza az összes szereplőt.



BALDUR'S GATE NPC-k

A karakterek alapvető jelleme és az AD&D képességek aktuális állása határozta meg a misztikus szereplők viselkedésmintáját.

↗MI: A csapattagok képesek maguktól harcolni.
↙MI: ...sajnos ez minden, amire egyedül képesek.



HALF-LIFE ZSOLDOSOK

A lélegzetelállító akciójeleneteket a talpig fölfegyverzett MI vezérelte zsoldosoknak köszönhetjük. Nem rakétatudósok, de a feszült tűzpárbajokhoz pont megteszik.

↗MI: Mérföldkő a rosszfiúk viselkedésében.
↙MI: Az előre megírt scripteken alapszik.



DEUS EX LAKOSOK

Az MJ-12-es zsoldosok még mindig elveszítik a nyomaidat minden méteren. Bezársz egy ajtót, ők már egyből tanácstalanok. Vakok vagytok, gyerekek?

↗MI: Közelítés a valós, életközeli reakciókhoz.
↙MI: Kevésbé látványos harci jelenetek.

szükséges, a kabinnak minimum akkorának kell lennie, mint a Nemzeti Könyvtár. Az emberi lény csupán egy része egy észbontóan hatalmas rendszernek, és a rendszer egésze végzi a gondolkodást – ahogyan az emberi agyban a sejtek összessége dolgozik, nem pedig az egyes sejtek.

Mióta Turing először bejelentette tesztjét, számos program készült, amely megpróbálta szimulálni az értelmes párbeszédet. Ennek egyik legkorábbi és legismertebb példája Joseph Walzenbaum *Elizája*, ami még 1965-ben készült, és megkísérelte a pszichoanalitikus és betege közti párbeszédet megvalósítani. Mivel a pszichoanalitikusok tipikusan passzívak a kezelés alatt, bátorítva a beteget, hogy ő legyen az, aki beszél, *Elizának* nem maradt sok dolga, csupán az olyan mondatok ismételgetése, mint az „Értem", valamint a „Kifejtenéd ezt bővebben is?"

Füst és tükrök

Nagyvonalú kijelentések – leggyakrabban magától Walzenbaumtól – állították, hogy az *Eliza* képes a megértés illúzióját kelteni a vele társalgó emberekben. Ezeket mi kissé túlzónak találtuk, főleg, miután mi is kipróbáltuk a programot (lásd a Párbeszéd Elizával hasábot a 28. oldalon). Ha te is szeretnél társalogni egy jót, a CD-mellékleten megtalálod.

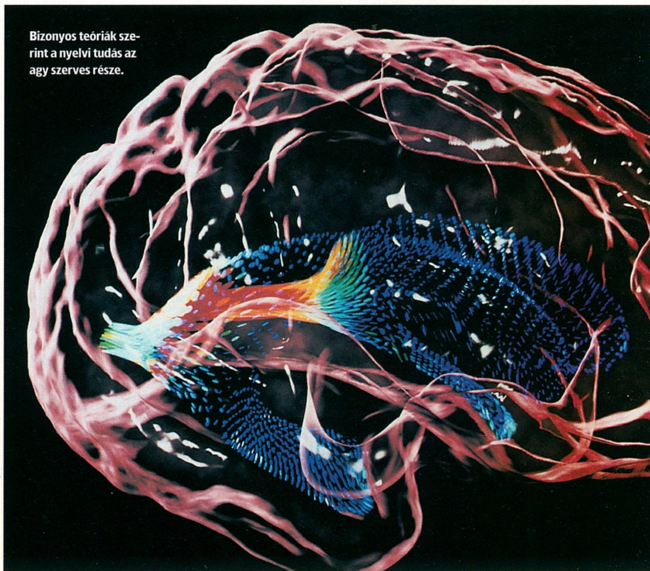
Az igazat megvallva, az *Eliza* későbbi verziói, amelyek *Doctor* néven váltak ismertté, más kifinomultabb módszereket alkalmaztak, mivel a beszélgetőpartner saját szavait használták föl a válaszaikban. Tehát ha azzal kezdted, hogy „Problémáim vannak az anyámmal", akkor így válaszolt „Mesélj egy kicsit az anyádról" (persze angolul ezt a ragok hiánya miatt kissé könnyebb volt megvalósítani). Ez azonban csak füst és tükrök – az *Eliza* csupán sablonokat használ, és nem érti, hogy mit mond.

>>Mióta Turing először bejelentette tesztjét, számos program készült, amely megpróbálta szimulálni az értelmes párbeszédet. Ennek legismertebb példája a hírhedt *Eliza*, amely 1965-ben készült.

Kockás agy

Ha szeretnél találkozni egy olyan számítógéppel, amely valóban érti az általa használt nyelvet, próbáld ki az *SHRDLU*-t. A Terry Winograd által, az MIT MI laboratóriumában, még a 70-es években készített szoftver figyelemre méltóan összetett mondatokat használt egy virtuális asztalról, amelyen különböző színű és formájú kockákat szórtak szét. Például ha megkérted volna, hogy „Találj egy kockát, amely magasabb annál, amit éppen a kezedben tartasz", az *SHRDLU* képes lett volna megtenni. Ha megkérdeznéd, „Vannak kockák a gúla mögött?", akkor valóban a helyes választ adná: „Igen, három: egy nagy piros kocka, egy nagy kék, és egy zöld". Ami még lenyűgözőbb, mikor a kérdés a következő: „Legalább egyikük keskenyebb, mint az, amelyiket fölvetettem veled?" a válasz: „Igen, a piros".

Mivel nyelvünket teljesen ösztönösen használjuk, elsőre nem is olyan szembeötlő, hogy az *SHRDLU* milyen okos is valójában. Nem elég, hogy képes az objektumok közötti viszonyok (rajta, mö- ↘



Bizonyos teóriák szerint a nyelvi tudás az agy szerves része.

©Science Photo Library

A LEGUTÓBBI SZÁZAD AGYAI

A mozifilmekben nagy hagyománya van a gondolkozó robotoknak.

Metropolis (1926)
A Munkások (akik elvégeznek minden munkát) lázadást terveznek a Tervezők (akik pedig a tervezésért felelősek) ellen. Mindeközben őrült tudósok Istent játszanak, és életet lehelnek a fémbe.



***Metropolis*: ijesztő jövőkép 1926-ból.**

2001 Űrodüsszeia (1968)
HAL, Stanley Kubrick számítógépes antihőse, rájön, hogy az emberek esendők. Úgy dönt, hogy az emberi tényező nem veszélyeztetheti a Jupiterre vezető utat. Szép...



***The Demon Seed*: nem valami kedves ötlet.**

Dark Star (1974)
John Carpenter első műve egy intelligens bombát szerepeltet. Elméletileg elhagyatott bolygókat kellene felrobbantania, de filozófiát olvas, öntudatra ébred, és maga választja meg célpontját; végül pusztulásba viszi a teljes legénységet.



***Alien*: a hozzá nem értő PC-k embereket ölnek.**

Demon Seed (1977)
Egy elszabadult számítógép megtermékenyíti Julie Christie-t, és új fajt hoz létre: félig gép, félig ember.



***Szárnyas fejvadász*: Deckard replikáns, vagy nem?**

Alien (1979)
Anyának talán volt beszédchipje, de ezzel együtt sem ért sokat. Mindent összevetve... „Mik az esélyeim?". „Elégtelen információ". Á...



***Rövidzárlat*: a viharban idegesítő robot születik.**

Szárnyas fejvadász (1982)
Ridley Scott filmje Philip K. Dick *Álmodnak-e az androidok elektromos bárányokról* című regényén alapszik. Harrison Ford munkája a replikánsok felkutatása és elpusztítása – ezek emberi robotok, beépített lejárati dátummal.



***A kétszáz éves ember*: egy idegesítő robot születik.**

Rövidzárlat (1985)
A halálos rendőrségi robot, Johnny 5 életre kel, miután belecsapott a villám, és „inputot" követel; ezután találkozik egy fiatal lánnyal, akinek szintén hasonlóan komoly problémái vannak. A tanulság: apa/anya/a CIA: hagyjátok békén azt a kölyköt/robotot. Hiszen ő is ember...

A kétszáz éves ember (1999)
Robin Williams Pinocchiobotja emberré szeretne válni. Micsoda. Ócska. Film.

©Pictorial Press



A sakk-klub kissé problémásabb, ha a Deep Blue is ott van.

©IBM



götte, előtte), és azok tulajdonságainak (magas, keskeny) kezelésére, az olyan fordulatokat is felismeri, mint a „legalább egyikük" – itt a mondatot egy olyan objektumra való hivatkozásban kell kezelni, amire annak előtte már hivatkoztunk – esetünkben a gúla mögötti tárgyakra. Hasonlóképpen, felismeri, hogy az „amelyik" egy régebben említett kifejezés tárgya, és képes helyesen levonni a következtetést, hogy melyik kifejezésre vonatkozik a mondat.

Az *SHRDLU* ugyan csak saját kis világáról képes beszélni, de azon belül tökéletesen; hasonló tudatosságot mutat, mint egy fejlettebb kétéves, és a nyelvtani ismeretei meghaladják az internetes generáció tinédzsereinek tudását. A Turing teszten ugyan nem menne át, de elmondható, hogy valamilyen szinten felfogja, miről beszél, amire egy olyan agyatlan kódtömeg, mint *Eliza,* például képtelen lenne.

>>'Napot, HeX kézirat

HeX: 'Napot, haver.

>> PCF: Szevasz.

HeX: Helló. Nos, a formaságokon már át is estünk.

>> PCF: Nem fogod megkérdezni, mi a problémám?

HeX: Tényleg nem tudom, mi a problémád. Nem tudnál egy kis információt adni?

>> PCF: Kell írnom egy cikket az MI-ről.

HeX: Haver, ha kell írnod egy cikket az MI-ről, az a te dolgod!

>> PCF: Aha! Te csak egy számítógépes program vagy, ugye?

HeX: Syntax Error in line 10. Ugyan már, hagyj ezzel.

>> PCF: Nos, legalább mulatságosabb veled beszélgetni, mint Elizával.

HeX: Játszottam egy kicsit ezzel az Elizával. Manapság teljesen nyilvánvaló, hogy egy számítógépes program, de mikor elkészült, sikerült néhány emberrel elhitetnie, hogy egy másik emberrel beszélgetnek.

>> PCF: Szerintem te is egy számítógép vagy.

HeX: Figyelj, haver. Ne keverj össze egy géppel.

>> PCF: Miért találod sértőnek ezt? Aha, most megfogtalak!

HeX: Mindig kell valami oka legyen?

>> PCF: Nagyon ügyes válasz...

>>A programok némelyike ravaszul képes volt elhitetni egy pár zsűritaggal, hogy egy emberrel beszélgetnek.

Díjnyertes agyak

1990-ben Dr. Hugh Loebner létrehozta a Loebner Díjat: egy évente megrendezett verseny, amelynek célja, hogy megtalálja azt a programot, ami képes átmenni a Turing teszten. A jelentkezők művei ugyan már nagyobb szókészlettel rendelkeztek, mint az elődök, de az évei 2 000 dollár nyertesei ugyanúgy a sablonokkal és a beszélgetőpartner kulcsszavainak kiválogatásával operálnak, ahelyett, hogy az MI igazi jelentéséhez hűen megpróbálnák megérteni, amit az mond.

Ennek ellenére a programok némelyike képes volt elhitetni egy pár zsűritaggal, hogy egy másik emberrel beszélnek – ezek közül a *PCF* választása a *HeX*-re esett, amelyet bemutatva Jason Hutchens programozó megnyerte az 1996-os „Legemberibb Program" Loebner díjat. Csak olvasd el a „'Napot, HeX" szakaszt, és rájössz, miért.

„OK, számítógép"

Az első számítógépes kezelőfelület a lyukkártya volt. Ma már rendelkezésünkre áll a billentyűzet és az egér, de mindenki tudja, hogy ezek csak átmeneti megoldások. Az igazi felület, amelyre mindannyian várunk, az lesz, mikor beszélünk a PC-hez – és az megérti, amit mondunk neki.

Ennek a tudományos neve egyébként Natural Language Processing (NLP, azaz természetes beszédfeldolgozás), és a modern számítógépes kezelőfelület-fejlesztők Szent Grálja. Nem arról van szó, hogy tisztán, érthetően kimondott „nyisd meg a fájt" parancsunkra reagál a *Word* – ez csak hangfelismerés volna. Egy NLP felülettel nem kéne beszélned a


Lehet, hogy lassú, és nem tud rendesen összeadni, de eddig az emberi agy a legtökéletesebb hordozható számítógép.

©Science Photo Library

PC-hez, hanem begépelheted: „Csatlakozz az internetre, és töltsd le a legújabb szerepjáték demókat", és az pontosan tudni fogja, miről beszélsz.

Hogy ez miért esik a MI témakörébe? Mert a természetes nyelv megértése nehéz. Szörnyen, szörnyen nehéz. Gondolj csak azokra a problémákra, amelyeket a következő egyszerű mondat vet fel: „Veszélyes a pisztolylövés". Egy számítógép számára ez jelentheti azt, hogy nem biztonságos a golyó útjába állni – és ugyanúgy azt is, hogy veszélyes elsütni a fegyvert. A mindennapi beszéd rendkívül összetett. A legtöbb szónak több jelentése van, és az, hogy éppen melyikre kell gondolni, a szövegkörnyezetből derül ki – ehhez azonban meg kell érteni a mondatokat. Megtanítani a számítógépeket beszélni – ez már régóta kemény dió tudósainknak.

Ezt is bizonyítja, hogy harminc évvel az *SHRDLU* után még mindig arra a számítógépre várunk, amellyel beszélni lehet. Egy 1999-es BBC interjú során Bill Gates kijelentette, hogy bár „a manapság végzett fejlesztések egyike sem rejti a lehetőséget egy igazán intelligens eszköz létrehozására", a beszéddel irányítható számítógépek megjelenése a közeli jövőben várható; a Microsoft már jó ideje dolgozik ezen a problémán.

A Microsoft 1991-ben alapított NLP csapata jelenleg a cég egyik legnagyobb osztálya. Jelenlegi projectjük a MindNet, a szemantikai struktúrák hatalmas és egyre növekvő adatbázisa. Az álom az, hogy a MindNet és a. NET egyesítésével a Microsoft kiszedné az operációs rendszert a gépedből, és a netre helyezné. A. NET-alapú csevegéshez ezután, amelyet barátaiddal folytatnál arról, hova menjetek az este, a gép is csatlakozhatna, megkérdezve, hogy „Na mi a pálya?".

Önfejlesztés

Emlékszel a *Tronban* arra a részre, mikor az MCP elmagyarázza, hogy „2,145-ször okosabb", mint amikor elkészítették? Ez a jövő egyik látomása, amelynek lehetőségét az EHW (Evolvable Hardware, fejlődőképes hardver) kínálná; ez az eszköz egyszerre ijesztő és lelkesítő távlatokat nyithat meg.

Alapvető szinten az EHW a következőképpen működik: fejlődő és tanulni képes számítógépagyakat készít. A próbálkozásokra és tapasztalatokra építő tanulás helyét átveszi az algoritmus-alapú fejlődés.

„A manapság végzett fejlesztések egyike sem rejti a lehetőséget egy igazán intelligens eszköz létrehozására."
BILL GATES

Az EHW eddigi legérdekesebb felhasználási területe az analóg áramkörök létrehozása. Egy ilyen áramkör létrehozása rendkívül nehéz, és a megfelelő képességgel rendelkező tudósoknak igencsak híján van az ipar – ugyanis az analóg áramkörök nem mindig működnek megjósolható módon – a levegő hőmérséklete és páratartalma a mikro-áramkör reakcióit akár 20%-os mértékben is módosíthatja.

Az egyik japán elektrotechnikai intézet munkacsoportja úgy oldotta meg ezt a problémát, hogy az EHW-t használta az áramkör kifejlesztésére – gyakorlatilag az egyik számítógép fejlesztette ki a másikat. Az EFW algoritmusok olyan kifinomultak, hogy a sok ezernyi iterációs lehetőség birtokában többre képesek, mint bármelyik tudós. Az EHW áramkörök az anyagok fizikai tulajdonságait olyan oldalairól vizsgálja meg, amelyekre az emberi fejlesztők sosem gondoltak volna, és amelyet sosem értenének meg. Ha már engedjük, hogy a számítógépek forradalmasítsák a fizikát, csupán egy lépésre tartunk a nanotechnológiától.

Az igazi mesterséges intelligencia létrehozásának számos gyakorlati akadálya van, és a helyzet iróniája az, hogy valószínűleg a végeredményt a gépek érik majd el. És ha ők érnek oda először, az emberiség hol marad? **PCF**

AGYAK A BLACK & WHITE MÖGÖTT

Megkértük **Pete Hawley**-t, a Lionhead producerét, hogy mutassa be nekünk, miként működnek a játék agyai...


Ez a gonosz öreg jegesmedve itt jóval intelligensebb, mint az átlagos játékmacik.

A *Black & White* teremtményeit a vágy vezeti, és a tanulás kényszere módosítja viselkedésüket. Ezt úgy képesek elérni, hogy különböző tapasztalatokat gyűjtenek, és mindenféle feladatokat hajtanak végre. Ez lehet cselekvés (tárgyak felvétele, evés, ürítés), vagy valamilyen belső érzet (például ha jól esett neki, ha megevett valamit). Az elsődleges kérdés, amit a teremtmény föltesz, az, hogy „mitől akarok én valamit?" „Honnan erednek a céljaim?"

A lények jellemzői

A kreatúrát számos különböző vágy hajtja, de van egy cselekvéslista, amit végre szeretne hajtani. Ez nem is módosul jelentősen addig, amíg valami komolyabb ráhatást nem kap, legyen ez egy tapasztalat, vagy a játékos közbeavatkozása. A lista megakadályozza a tanácstalanság kialakulását, mikor két ellentétes feladat azonos fontossággal bírna.

Ezután új képességeket adtunk neki, mint az érzékelésen keresztüli tanulás. A teremtményed számos okból feldühödhet, de mikor mérges lesz, ez módosítható az ilyen fajta tanulással. Ezután következtek a viselkedés-fák, ahol mondjuk a teremtmény rájön, hogy jobban szeretni megenni a disznókat, mint a köveket. Miért van ez? Ízlettek neki a disznók? Esetleg rosszul lett a kövektől?

Akció és reakció

Végül a kreatúra kialakít magában egy képet a játékosról, így követheti őt. Megfigyeli, mit csinálsz, és megkísérel ebből egy képet kialakítani rólad, és szokásaidról. Nem mindig érti azonban meg, hogy mit akarsz; például ha a lakosokat elkápráztatandó behajítasz egy sziklát a falu közepére, lehet, hogy ezt az agresszió jelének veszi.

Maguk a teremtmények a valódi MI-t használják, a sebesség és hatékonyság miatt a falubeliek egy csökkentett összetettségű változatot; ennek a legjobb példája a csoportszellem. Ez azt jelenti, hogy ahelyett, hogy az egyes emberek jönnének rá, mit kell tenniük, az egész csoport határoz erről. A város és a tánc jó példája ennek.

A jövőben a lények egye még tovább fejlődik. Például a *Creature Isles* kiegészítőben a teremtményednek van egy kisállata, amely nem tőled, hanem őtőle tanul. Ezt a kisállatot érett koráig táplálhatod és nevelgetheted, hogy aztán az online játékokban normális teremtményként használd a többiek ellen.



FINAL
FANTASY



FINAL FANTASY

A HARC SZELLEME

SQUARE PICTURES



WWW.FINALFANTASY.COM





HAMAROSAN A MOZIKBAN!

install→

↘AZ E HAVI CD-N

Játékok/Alkalmazások/Segédprogramok

TELJES PROGRAMOK

ADD/REMOVE PLUS! 2001

Ezzel a programmal könnyebbé és biztonságosabbá teheted bármilyen program leszedését. Csak próbáld ki...



EASY OFFICE 2001

Túl drága az *Office XP*? Akkor számos lehetőségével jó megoldás lehet ez a szoftver számodra. Könnyíts magadon...



BLITZ BASIC

A sorozat 3. részével végre befejezheted a játékot...

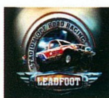


E HÓNAPBAN



EXKLUZÍV DEMÓ
ALONE IN THE DARK IV

Felejtsd el a *Resident Evil*-t. Ez a 3D sorozat indította el az egészet. Csatlakozz Mr. Carnby-hoz és garantáltan kiver a frász.



STRATÉGIAI DEMÓ
LEADFOOT

A jól ismert *Dirt Track Racing* készítőinek garázsából származó tengelytörő demó két pályát és két kipróbálható járgányt kínál a stílus szerelmeseinek.



VIDEOSTUDIO 3SE

Ez egy videó-szerkesztő szoftver, amellyel a saját otthoni felvételeidet bütykölheted gyorsan és egyszerűen. Feliratot, zenét, és hangeffekteket rakhatsz alájuk.



MIELŐTT MEGVENNÉD...

Vidd el egy próbakörre a mintaszoftvereket, mielőtt ész nélkül rohannál a boltba. *Hamera Photo Objects*, *Videowave 4*, a *Truespace 5.1* és az *Editstudio 2.1.2*

EXKLUZÍV DEMÓ
ANACHRONOX

Üdvözöld ezt a *Szárnyas Fejvadász* típusú, jövőben játszódó kalandot. Két játszható pálya vár rád.



CD-TARTALOM

Néhány elképesztő szoftver a gépedre



Gerhák Zsolt **CD-szerkesztő**

Ebben a hónapban megélhetjük nagyon sok népszerű teljes verziós termék visszatértét a lemezmellékletre.

Az embere és gép számára egyaránt veszélyes és dühítő egy állandóan lefagyó PC; ilyen események vezettek a hi-tech történelem legnagyobb katasztrófáihoz. A *PC Format* természetgyógyász csoportja mindig a biztonságos számítógép-kezelés útját próbálja járni, és most összeállított egy segédprogram-csomagot, amellyel megakadályozhatod PC-d földbe állását, és munkáid, adataid elvesztését.

Az előző két komoly téma között megbújik két színes és ijesztő játék – az *Anachronox*, amelyet kizárólag a *PC Formatban* érhetsz el, és az örökzöld *Alone In The Dark* sorozat legújabb része. Ha a több hónapos munkák elvesztésének megakadályozása nem hoz lázba, ezek a játékok biztosan megteszik...

Ezen felül, mint a magazinunk egyik kedvenc rovata, új köntösbe öltözött, hogy még átláthatóbbá tegyük számotokra a CD-k tartalmát.

A teljes csomag

A legjobb teljes verziós programok: Lemezeink csúcsminőségű, értékes alkalmazásokat és segédprogramokat tartalmaznak. Tudassátok, ha szeretnétek valamilyen speciális programot, és megszerezzük nektek!



Játssz a legújabb játékokkal: Megharcolunk az exkluzív kiadásokért – tehát te játszol először a legjobbakkal.

Kit érdekel a kézikönyv? Szeretnénk, ha a legtöbbet kihoznád az ingyenes programjaidból. A *PC Format*-ban több szoftverleírást olvashatsz, mint bármelyik PC-s magazinban.

Technikai tanácsadás: Lemezeinket teszteltük és vírusellenőrzésen estek át. Ha mégis problémád támadna velük, hívd a 1-394-0016 számot, vagy írj egy e-mailt a **gerhakzs@unitedmedia.hu** címre.



PCFORMAT.HU

Látogass el honlapunkra és a nem rég indított DVD-fórumon te is oszd meg velünk a véleményed! Szerintetek érdemes-e kiadni DVD-melléklettel a magazint, hogy még többet adhassunk?



↘ PCFormat EXKLUZÍV

ANACHRONOX

DÍJNYERTES DEMÓ!

Egy kalandjáték? Egy RPG? Nem számít, mivel zseniális, és ha már játszottál a demóval, neked is tetszeni fog.



Eidos
www.anachranox.com
Minimum: PII-266, 64Mb, OpenGL, 3D gyorsító
Ajánlott: PIII, 128Mb

Az avatatlan szemlélő számára talán olyan, mint a *Deus Ex*, és még egy kicsit úgy is hangzik (végül is ugyanaz a csapat készítette), de a hasonlóság itt véget is ér. Ne aggódj – ez egy pillanatra sem jelenti azt, hogy az *Anachronox* nem zseniális játék. Sőt, mindenki rajongani fog érte, akinek tetszettek a *Final Fantasy* játékok, de valamit hiányolt belőlük. A magával ragadó atmoszférát és – szerencsére anime klisėktől mentes – gazdag történetet felvonultató játék megmutatja azoknak a PlayStation-ősöknek...

Üdvözöld tehát az *Anachronox*-t, egy *Szárnyas Fejvadász* típusú, távoli jövőben játszódó kalandot. Itt a boldogtalan emberiség együtt él az idegen fajokkal, és minden utcát sötét titkok kísértenek. Az *Anachronox* sötét hangulatából csak egy kis ízelítőt kaphatsz a demóban, de megismerkedhetsz a játék két, szinte teljesen különböző oldalával. Nem lenne egyszerű követni ezeket, de szerencsére Fatima, a főszereplő titkárnőjének szelleme azért van, hogy átvezessen a nehézségeken. A demó első része Whitendon hóval borított városába kalauzol el, amely jelenleg titokzatos emberrablások helyszíne. Boots magándetektív szerepében neked kell felderítened a nyomokat. Először keresd fel a polgármestert, aki a város közepén található hatalmas kastélyban lakik – tőle megkapod a megbízatást, és indulhatsz is felfedezőutadra. Kutasd át ↘

>>Üdvözöld ezt a *Szárnyas Fejvadász* típusú, jövőben játszódó kalandot.



Fatima a segéded, aki halott titkárnőd szelleme.



Ha kell, égesd föl a dolgokat. Csak ebből tanulnak!



Rajtad áll, hogy felderítsd Whitendon sötét titkait...



LÉGY ÜDVÖZÖLVE A HARCOSOK KLUBJÁBAN

Avagy hogyan üsd és vágd az ellenfeleidet Anachronox-stílusban.

AZ ELLENSÉG

Ravaszabbak, mint gondolnád – mindig tudják, mikor szemeljék ki a leggyengébb csapattagot.

ENERGIA

Ez hajtja meg a nálad lévő speciális eszközöket, mint például Boots Fatima Shield-je. Bogyókkal visszatölthető.

CSELEKVÉSI IDŐ

A harc körökre osztott, tehát támadás előtt meg kell várnod, amíg a teljes kör zöldre vált.



EGÉSZSÉG

Eléggé magától értetődő. Ha emellett egy koponya ikont látsz, a karaktered folyamatos energiavesztéstől szenved.

CSELEKVÉSEK

Választhatsz a támadás, a mozgás, tárgyhasználat, Mystech, és a harci képességek között.

HARCI KÉPESSÉG

Ez a csata alatt folyamatosan regenerálódik, és a speciális harci képességeid energiaellátását szolgáltatja.



>>Tipp: figyeld a rongálás és karmok nyomait.

a várost az emberrablás nyomai után, és használd a fényképezőgépedet (az [F11] lenyomásával fényképezhetsz) ezek rögzítésére. Mindig jelents vissza a polgármesternek, amíg nem gyűjtöttél eleget. Tipp: figyeld a rongálás és karmok nyomait; beletelhet egy időbe a felkutatásuk, de ott vannak.

Mikor ezzel megvoltál, a játék egy későbbi részébe kerülsz át, ahol a csata mindennapos dolognak számít – ez egyébként nagyon hasonlít a *Final Fantasy VII* és *VIII* harcaihoz, és körökre osztva játszódik, így előre megtervezheted a lépéseidet. Egy dologban azonban különbözik – ha csak ácsorogsz tétlenül, istenes mód elvernek.

Szerencsére Boots nincs egyedül; társai, Stiletto és az esztétikusan megtervezett PAL-18 sem gyenge gyerekek. Mindenki saját fegyverekkel és különleges „MysTech" erőkkel rendelkezik, amelyek jól jönnek a harcok során. Először a legokosabb a közeli kereskedőtől egy csomó egészségcsomagot vásárolni, majd behatolni a csatornarendszerbe, lecsapkodva az utadba kerülő rosszfiúkat. Itt érdemes megjegyezni, hogy az összes karakter rendelkezik speciális képességekkel: Boots zárakat nyit ki, Stiletto érméket dobál (ez hasznos távoli kapcsolók aktiválásához), PAL-18 pedig számítógépeket tör fel. Azt már rád hagyjuk, hogy mikor melyiket alkalmazod. Ha ezen mind túl vagy, egy igen komoly bunyóba keveredhetsz – bizonyosodj meg róla, hogy elég gyógyító eszközt pakoltál föl az üzletben. Az utolsó csata annak a tesztje, hogy milyen mélységig voltál képes a játékot elsajátítani – ugorj neki, és, ööö, harcolj. **PCF**

>>KRÓNIKUS ÁLLAPOT

Az *Anachronox* sokarcú játék, de ne aggódj – a *PCF* átvezet téged a csavaros részeken.



01 Whitendon városába megérkezve első dolgod az legyen, hogy beszélsz a polgármesterrel, mi folyik a környéken. Éppen impozáns házának melegében betegeskedik – a folyosón az első ajtó balra.



02 A polgármester megkér, hogy készíts néhány fotót a bűntény helyszínéről. Az erőszak jeleit kell keresni – a földön végighúzódó vonszolás-nyomok tökéletesen megteszik – készíts sztárfotót az [F11]-gyel.



03 Ha a polgármester elégedett, a demó a játék egy későbbi részére ugrik. A lehető legtöbb egészséget fel kell pakolnod, és a pálya folyamán mindig menj vissza újabb adagokért.



04 Nemsokára szemtől szembe kerülsz ezzel a behemóttal. Elég hosszú időbe telik megölni, úgyhogy az ellenfél püfölése közben figyelj oda a csapatod tagjaira is.

↘AKCIÓ-KALAND DEMÓ

ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

Csak egy szín számít ebben a játékban: a fekete. Fekete. Fekete. Minden fekete...

Infogrames
www.aloneinthedark.com

Minimum: PII-300, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító
Ajánlott: PII-400, 128Mb, 16Mb 3D gyorsító

Jó pár év eltelt azóta, hogy utoljára láttuk Edward Carnbyt, de most visszatért némi GeForce-os hatással felerősítve, hogy mindanyunkat halálra ijesszen. Ha nem ismered az *Alone In The Dark* sorozatot, vagy már alig várod, hogy újra láthasd, a *PCF* egy demóval segít rajtad, amibe rögtön bele is vághatod a fejszédet, persze csak átvitt értelemben... A *Resident Evil* és a *Blair Witch* sorozat rajongói otthon érzik majd magukat, persze ez nem jelenti, hogy a nadrágod tisztasága biztosítva van.

Veszélyes elmék

Legfontosabb dolgod az elemlámpa bekapcsolása, vagy semmit sem látsz majd – mellékhatásképpen pedig egy percen belül halott leszel. Kövesd az ösvényt, és hárítsd el a támadásokat, amíg partnered, Aline nem jelentkezik rádión. Innentől kezdve a dolgok csak ijesztőbbek lesznek; és veszélyesebbek – és te megkaphatod a francia horror mind a 244 megabájtját. A teljes verzióban két gyökeresen eltérő történetet vihetsz végig. **PCF**



„Nocsak, nocsak... valaki mintha itt hagyott volna egy fekvő kutyát. Talán ha elég sokáig világítok rá, felkel..."



„A helyedben most ellépnék innen jó messzire."



„A halál völgyén keresztül vezető út nem egy sétagalopp."

↘IRÁNYÍTÁS

Irányok	Kurzornyilak
Tűz/Cselekvés	[Space]
Célzás	[Ctrl]
Futás	[A]
Elemlámpa	[S]
Térkép	[M]
Leltár	[I]

>>LÉGY NÉKEM A FÉNY, LÉGY A VEZETŐM

A legtöbb játékhoz csak egy végigjátszás kell – ehhez viszont egy zseblámpa és egy kéz is, ami tartja...



01 **Egyedül egy különösen sötét és ijesztő éjszaka az Árnyak Szigetén már az elején nyakig ülsz a, khm, szószban. Kapcsold be az elemlámpád, így esetleg lesz esélyed, hogy lelődd a támadó kutyát. Ha evvel megvagy, kövesd óvatosan az ösvényt, mert hasonló inzultusok várnak rád útközben.**



02 **Miután beszéltél társaddal a rádión, rájössz, hogy a megvadult kutyák valószínűleg a legkisebb problémád lesz. Az élő árnyak szép mennyiségű sérülést elviselnek, tehát újratöltés közben hátrálj, ahogy csak tudsz.**



03 **A csatornarendszeren kell majd végighaladnod, útközben levadászva a rémálomszerű lényeket; ebben most segítségedre lesz az újonnan talált fegyvered is. Később rábukkansz erre a ládára is. Hogy mi van benne? Nem akarjuk elrontani a meglepetést...**

↘LEMEZ/2

A LEGJOBB JÁTÉKOK



Startopia
Eidos
www.startopiagame.com
Minimum: PII-350, 64Mb, 3D gyorsító
Ajánlott: PIII-500, 128Mb
A legutóbbi számban a *Startopia* az elismerésre méltó 89%-t érte el. Most te is megtudhatod, mi kell egy tökéletes űrállomás üzemeltetéséhez.

Echelon
Akaei
http://echelon.bethsoft.com
Minimum: PII-266, 64Mb, 3D gyorsító
Ez az űrbéli lövöldözős játék a jövő hónapban kerül tüzetesebb vizsgálatra – egyelőre be kell érd a két Instant Action küldetéssel.

↘ EXKLUZÍV VERSENYJÁTÉK

LEADFOOT

Off-road versenyzés, egy otthonos stadion berkein belül. Az a fajta ellentmondás, amely nem egy amerikai üzletembert tett már gazdaggá...

Take 2
www.ratbaggames.com
Minimum: PII-266, 32Mb, 3D gyorsító
Alánlott: PII-350, 64Mb, 16Mb gyorsító

A jól ismert *Dirt Track Racing* készítőinek garázsából származó tengelytörő demó két pályát és két kipróbálható járgányt kínál a stílus szerelmeseinek. Platós teherautók és bogárhátúak versenyeznek egy földdel feltöltött stadionban – szuperkrossz négy keréken, ha úgy tetszik Ebben az ötletes amerikai sportágban a pályák rövidek, tömve ugratókkal és rövidítésekkel, így téve még feszültebbé a hangulatot.

A versenyek megkezdése előtt (a demóban egy- és többjátékos mód is szerepel) ismerkedj meg a két kiválasztható autóval. Egyikük egy Super-Lite 'Micro' (500cm³), a másik egy négykerék-meghajtású platós járgány. A fémszörnyek teljesítményét még tovább fokozhatod a Tune menüben, ha esetleg szívósabb első felfüggesztésre, netán nagyobb hátsó fékteljesítményre vágysz; az automata váltó használatát azonban melegen ajánljuk. A stadionban a kurzornyilakkal kormányozhatsz, és a [Space] – szel válthatsz nézőpontot. Az alapbeállítás szerint a visszapillantó tükör bekapcsolt állapotban van, emellett a jobb fölső sarokban található kijelzőkön figyelemmel követheted pozíciódat. **PCF**



Semmi sem érhet fel azzal az élménnyel, mikor teljes sebességgel hajtasz rá egy ilyen rámpára teherautóval. Azért óvatosan – a földetérés gyakran kemény...

↘IRÁNYÍTÁS

Gyorsítás	[Fel nyíl]
Lassítás	[Lefele nyíl]
Tolatás	[Lefele nyíl]
Kormányzás	balra [Balra nyíl]
Kormányzás	jobbra [Jobbra nyíl]
Nézetváltás	[Space]
Kilépés	[Esc]

>>INDÍTS LAN VERSENYT

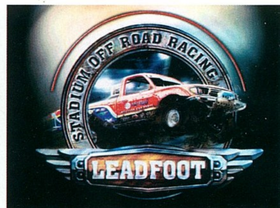
Gyakorold megszállottan a Leadfoot-ot, aztán állíts össze egy helyi hálózatot, ahol alázhatod a haverokat...



01 **Válaszd ki a főmenüből a Multiplayer-t. Legelőször is meg kell adnod a kívánt nehézségi szintet; írd be a neved, majd válaszd ki a kívánt fokozatot. A játékképernyőre való jutáshoz nyomd meg a Next gombot.**



02 **Új játék kezdéséhez kattints a New-ra, és nevezd el; a Next lenyomása után te leszel a gazdagép. Akár már most is elkezdhetnél száguldani, de jobban jársz, ha megvárod, amíg csatlakoznak néhányan... várakozás közben állítsd be az autódat.**



03 **Ahogy az összes játékos megjelent a listádban, kattints a Race-re. Ekkor egy sáros, dombos arénába kerülsz, ahol őrültek módjára vezethettek öt körön keresztül. Mikor az utolsó helyezett is beért, visszakerülsz a LAN képernyőre, és megnézheted az értékelést.**

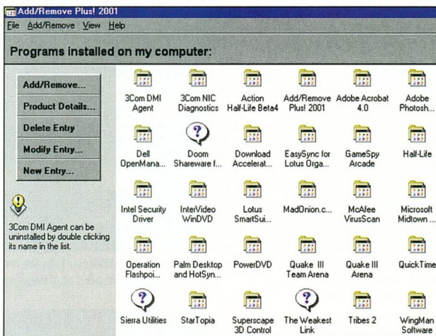
↘ TELJES VERZIÓK

ADD/REMOVE PLUS! 2001

Adatik és elvétetik... tedd hatékonyabbá a programok eltávolítását!

Aurelitec
www.aurelitec.com
Minimum: Windows 95

Gyors és könnyű használni – az Aurelitec terméke, az *Add/Remove Plus!* egy grafikus felhasználói felület, amely a beépített Windows eltávolító-ablak helyett jelenik meg, és nagyban megkönnyíti, valamint biztonságosabbá teszi a programok leszedését. Egyszerű drag-and-drop kezelőfelületével hamar leszedheted a régi programokat, amelyeknek nincs eltávolítás opciójuk.



Most akkor hozzáadjunk vagy eltávolítsunk? A bőség zavarában nehéz dönteni...

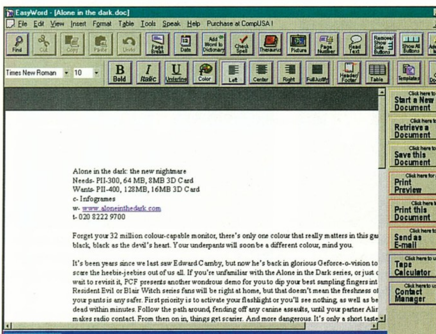
Különleges ajánlat

A végcél egy tisztább PC, amelyen nem gyűlik össze a régebbi programok által hátrahagyott szemét. Persze emellé társul a *PCF* olvasók számára még egy különleges ajánlat is – a **www.aurelitec.com/specialoffer** címről szerezhetsz egy merevlemez-tisztító alkalmazást (*East-Tec Eraser 2000*), egy helyfelszabadító eszközcsomagot (*diskSpace Explorer 2000* és *Stop Wasting Space!*) csökkentett áron. Irány az oldal, és vedd meg az *East-Tek Eraser 2000 Basic Edition-re* a bolti árnál (8 000 Ft) 2 000 forinttal alacsonyabban, a Standard Edition-t 9 000 forintért, vagy a Professional Edition-t 12 000 forintért (eredeti ára 16 500 Ft).

Sajnos egyelőre csak külföldről lehet igényelni. **PCF**

EASYOFFICE 2001

Hé! Ki mondta, hogy az irodai élet mindig kínszenvedés?



Az *EasyOffice* pontosan olyan mint, ahogy arra a nevéből következtetnél.

e-press corp
www.e-press.com
Minimum: P-200, 32Mb

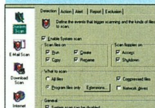
Nem mindegyikünk engedheti meg magának az *Office XP*-t; az *Easy Office* jó megoldás lehet, Microsoft kompatibilitásával és számos lehetőségével. Az *EasyWord*, az *EasySpreadsheet* és az *EasyPresentation* majdnem felérnek *Ms Office* megfelelőjükkel, az egyik legérdekesebb újítás pedig az *EasyZip*, amellyel könnyen elmenthetjük bármelyik *EasyOffice* dokumentumot ZIP formátumban; az *EasySpeect* akár hangosan felolvassa dokumentumaidat (angol nyelvű)– hasznos, ha ledőltél az ágyra, és a monitor túl messze van... **PCF**

↘LEMEZ/2

PRÓBÁLD KI MIELŐTT MEGVESZED



Hemera Photo-Objects
www.hemera.com
Ha nincs elég pénzed tisztességes képszerkesztőkre, a képek elkészítése kínszenvedéssé válik. A *Photo-Objects* több száz olyan képet tartalmaz, amelyek bármikor jól jöhetnek. A demóból megtudhatod, milyen széles a teljes verzió választéka.



McAfee Virus-Scan
www.mcafee.com
A világ egyik leghíresebb vírusölő programja teszi tiszteletét az e havi CD-n. Mivel ez az egyik leginkább háttérbe húzódó ellenőrző program – márpedig nincs idegesítőbb az olyan vírusölőknél, amelyek lelassítanak minden mást.



Illuminatus Opus 2001
www.digitalworkshop.com
Fura egy teremtmény ez itt. A különféle kiadványok készítésére használatos *Opus* grafikus és hangprezentációkat is képes megcsinálni, és döbbenetesen jó eredménnyel. Mivel a teljes verziót nem tehettük fel, ez nem ment GIF és TIFF formátumban, valamint 60 nap múlva lejár.

↘LEMEZ/1

TOVÁBBI ESZKÖZÖK

EditStudio 1.5
www.puremotion.com
Az *EditStudio 1.5* segítségével videokamerás felvételekből vághatsz össze filmeket – a felvételeket átviszed PC-re, és videó-formátumba mented őket.

Movie Xone
www.aist.com
Egy újabb teljes videókészítő alkalmazás; a *MovieXone*-nal a PC-den található klipeket módosíthatod. A szerkesztésre, hangeffektek hozzáadására és feliratozásra egyaránt kínál eszközöket.

Premiere 6.0
www.adobe.com
Az Adobe szakmai körökben elismert szerkesztőcsomagja. Világszerte profik használják csúcsminőségű filmek készítéséhez – telepítsd föl az időkorlátos demóverziót, és tapasztald meg a szoftver méltán dicsért képességeit.

↘ SZERKESSZ FILMEKET

VIDEOSTUDIO 3 SE

Vágd és módosítsd a videóidat profi módon ezzel az alkalmazással.

Ulead
www.ulead.com
Minimum: P233, 32Mb
Ajánlott: PII-500, 64Mb

Az Ulead *VideoStudio 3 SE* egy videó-szerkesztő szoftver, amellyel a saját otthoni felvételeidet bütykölheted gyorsan és egyszerűen. Feliratot, zenét, és hangeffekteket rakhatsz alájuk. A videoklipeket egyszerű ide-oda húzással helyezheted el a lejátszási listában.

Az átmenetek létrehozásához – mint például a kétszárnyú ajtók kinyílása – csupán be kell húzni egy effektet a palettáról a klipek közé; effektek hozzáadásakor (mint az átmenetek vagy feliratok) várni kell, amíg a program kiszámolja őket. Ez akkor kezdődik el, mikor lenyomod a lejátszás gombot az előzetes ablakban. A *VideoStudio SE* segítségével a filmszerkesztés összetett procedúrája nagyban leegyszerűsödik. Semmiképp sem a leghatékonyabb eszköz ebben a kategóriában, de ha csak e-mailezendő klipek készítésére vagy internet oldalak látványosabbá tételére használod, ez a leggyorsabb módja a professzionális minőség elérésének. **PCF**



A jobboldali eszköztáron a jelenleg ismert átmenetek, filmjelenetek, és hangeffektek között válogathatsz, attól függően, mit állítottál be.



FILM
Ezen az idősávon mozgathatod a klipjeidet.

CÍMSOR
Megmutatja, hol következik a záró-szöveg és a főcím.

HANG
Néhány effekt a nézők felébresztésére...

ZENE
Határozd meg, hol jön be és úszik ki a zenei aláfestés.

>>VIDEOSTUDIO 3 SE

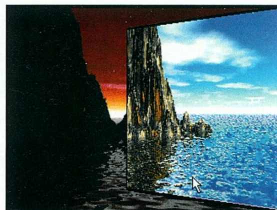
Az Ulead színvonalas videó-szerkesztő szoftvere megtalálható az e havi CD-mellékleten. Egy gyors bemutatás?



01 **Minden egyes előzetes elindításakor, például ha látni akarod, hogyan kapcsolódik egybe két összekötött jelenet, meg kell várni, amíg a szoftver kiszámolja az effektet.**



02 **A *VideoStudio* lehetőséget kínál arra is, hogy a film részeihez professzionális feliratokat és főcímeket tégy, így megkönnyítve a nézők helyzetét. Egy jó tanács: ha nincs mit mondanod, ne mondj semmit.**

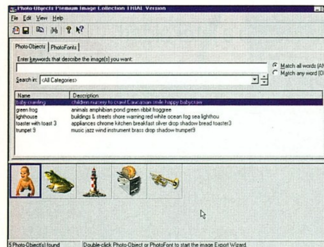


03 **Jól jönnek az átmenetek, ha egyik jelenetről egy másikra akarsz váltani. A *VideoStudio* számos ilyen eszközzel rendelkezik, érdemes kipróbálni mindegyiket.**

↘PRÓBAVERZIÓK

VÁSÁRLÁS ELŐTT PRÓBÁLD KI

Tudd meg milyen, és csak azután fizess.



HEMERA PHOTO OBJECTS

www.hemera.com

Ismered azt a ClipArt-ot, amelyik a *Microsoft Office* része? Szörnyű, nem igaz? Ha meglátunk még egy posztert azokkal az idióta pálcikaemberkékkel, leszaggatjuk a falról, és rituálisan elégetjük. Az ilyen képek használata egyébként gyakran nem stílusos, de néhány esetben jól mutat – ezekben a vészhelyzetekben pedig mindenkinek ajánlhatjuk a *Photo Objects*-et. Ebben a próbaverzióban 101 ingyenes, minőségi kép található.



VIDEOWAVE 4

www.mgisoft.com

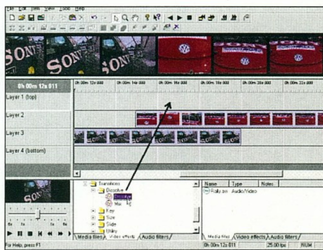
A *VideoWave* segítségével különböző eszközökről rögzíthetsz videókat. A kamkordert, televíziót, VCR-t, DVD-t, lézerlemezt egyaránt támogató szoftver rögzíti a felvételt, és segít valami nézhetőt készíteni belőle – ehhez persze jól jönnek a hozzá tartozó szerkesztő- és videóvágó eszközök is, amelyekkel pillanatok alatt összehozhatsz egy tisztességes terméket és bármilyen fájlként elmentheted. 30 napos próbaverzió.



TRUESPACE 5.1

www.caligari.com

Ez a 30 napos próbaverzió a *TrueSpace 5.1* számos lehetőségét megmutatja. A szoftver egyik legjobb tulajdonsága az, hogy valós időben szerkesztheted az objektumokat, multitextúrákat, és bump mapeket. Akinek Netes munkája van, értékelni fogja a Shockwave 3D formátumban történő elmentés lehetőségét – a szörfözők így egy plugin segítségével gyorsan betöltődő 3D Shockwave objektumként nézhetik meg műveidet.



EDITSTUDIO 2.1.2

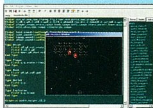
www.puremotion.com

Kipróbáltad a teljes verziós *EditStudio 1.5*-t? Nos, a 2.1.2-s próbaverzióval még annál is hatékonyabban szerkesztheted a filmjeidet, számos átmenetet és különböző effekteket használva. A hibák visszacsinálására 99 szint áll rendelkezésedre, és végtelen számú sávot használhatsz. A demó ugyan teljes funkcionalitást kínál, 20 másodpercnél hosszabb videókat azonban nem ment el.

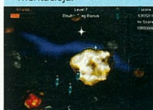
↘LEMEZ/1

BLITZ BASIC

www.blitzbasic.com



El akarod kezdeni a programozást? Gond egy szál se. Csak ugorj le a boltba egy pár 6 ezer forintos C++ könyvért, és a Delphi alapverziójáért, és találkozunk 2004-ben. Kösz, nem – ha saját játékokat szeretnél, írni, de nincsenek komoly programozási ismereteid, a *Blitz Basic*-et pont neked találták ki. Az ingyenes próbaverzió a teljes funkcionalitást nyújtja, és a *Blitz Basic* egész utasításkészletéhez hozzáférhetsz vele – működő fordítóval és hibakeresővel. Emellé jár még a parancsok teljes dokumentációja.



De hogy kell használni? Nos, a *Blitz Basic* weboldaláról megtalálhatod a *PC Format* saját bemutatóját, amiben elkészítheted első játékodat – egyelőre sajnos csak angolul, (de mi lefordítottuk neked a HTML – t). A demóverzióhoz számos játék is jár, ezeket is darabokra szedheted, hogy elsajátítsd a működésüket. A *Blitz Basic* oldalakról egyébként rengeteg egyéb forráskódot is letölthetsz. A próbaverzió egyetlen hiányossága, hogy nem készíthetsz vele önállóan futtatható programokat, máskülönben azonban zseniális bemutatkozása az egyszerű játékprogramozásnak. A mostani demó CD-n megtalálhatod a bemutató fájljait és egy HTML állományt.

↘SPÓROLJ

OLVASÓI AJÁNLATOK

Miért ne szereznéd meg a legeslegújabb verziókat – és takarítanál meg egy kisebb vagyont?

BLITZ BASIC

Közérthető programozási nyelv kedvezményes áron – fejleszd tovább a játékaidat!

TELJES HTML LEÍRÁS A CD-N

A programozás nem kell, hogy túlbonyolított, nehézkes kínlódás legyen. Még az sem szükséges hozzá, hogy egyre kövérebb, zsírosabb, és izzadtabb légy, ahogy napokon keresztül ugyanabban a székben ülsz, rendelt pizzával tömve magad, és gallonszámra vedelve a fogromboló kólát. Sőt... drága sem kell legyen. És hogy miért? Mivel a *Guildhall* a szerencsés *PC Format* olvasóknak egy speciális ajánlattal állt elő, amivel megspórolhatnak 6 000 Ft-ot a *Blitz Basic* árából – ez pedig egy kellemesen egyszerű, és meglepően hatékony BASIC nyelv, amire az utóbbi hónapokban tökéletesen rákattantunk. Olyan könnyű a használata, hogy búcsút mondhatsz a többórás ücsörgés miatti hátfájásoknak.

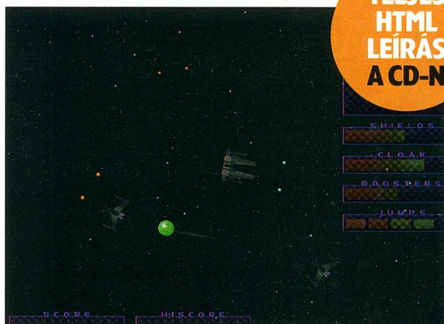
TEHÁT ALAPVETŐEN

Ha már kipróbáltad az e havi lemezmellékleten található demót, tudod, miről beszélünk. Ez hatékony programozás – a *Blitz Basic* a DirectX erejét használja, hogy biztosítsa a széles kompatibilitást, emellett komoly grafikus és hangrutinokat alkalmaz. Elsajátítása nem túl nehéz, és ha van már valami tapasztalatod a programozásban (akár egy ZX Spectrumon), azonnal ismerni fogod. Ha nincs, akkor is problémamentesen megtanulhatod, hiszen a *Blitz Basic* egy kazalnyi dokumentációt tartalmaz, a példakódok, grafikák és hangminták mellett. És ami még ennél is jobb, most csak 6 500 forintodba kerül, amely 6 000 forinttal alacsonyabb a bolti árnál.

MÉG TÖBB JÁTÉKOT

Emellett miért ne tennél szert a *Guildhall* Acid játékgyűjteményére is? Ezzel sem jársz rosszul: a *G-Tok*, a *Rollerbot* és a *Hypertron* a tiéd lehet egyenként 3 200 forintért, vagy az egész egyben 6 000-ért, amivel újabb három rugót spórolhatsz. Ha az utóbbi ajánlat mellett döntesz, még egy ingyenes egér vagy joypad is a tiéd lehet. Ez már szinte rablás, ráadásul csak külföldről lehet megrendelni.

PCF



Tanuld meg, hogy kell saját játékokat készíteni komolyabb erőfeszítés nélkül – vagy markolj fel néhány előre elkészített darabot a Guildhall-tól.

VUE D'ESPRIT

Válj profivá, és rendeld meg az új verziót!

Mostanra már biztosan letesztelted a *Vue d'Espirit 2*-t, ugye? És tetszett? Hát persze. De ez még nem minden – a *Vue d'Espirit 3.1*-hez képest csupán gyerekjáték.

A terepgenerálás egy új világába léphetsz vele, számos új és hatékony eszközzel – és kevesebb, mint 40 000 forintért a tied lehet. Egy kis ízelítő: valósághűbb atmoszféra, több növényfajta, import és export szűrők szélesebb választéka, és a *Poser* modellek fejlettebb támogatása. Egy egész csomagnyi előre elkészített objektumod lesz, és többszálas technológiád. Itt már az összes objektumot élethűen animálhatod az újonnan kifejlesztett Dynamic Motion Reaction-nek köszönhetően. Hogy megrendelhesd az új verziót a 39 000 forintos áron, tépj el a **www.e-onsoftware .com** címre... most.



UPGRADE-elj 3.1 VERZIÓRA

↘LEGÚJABB VERZIÓ

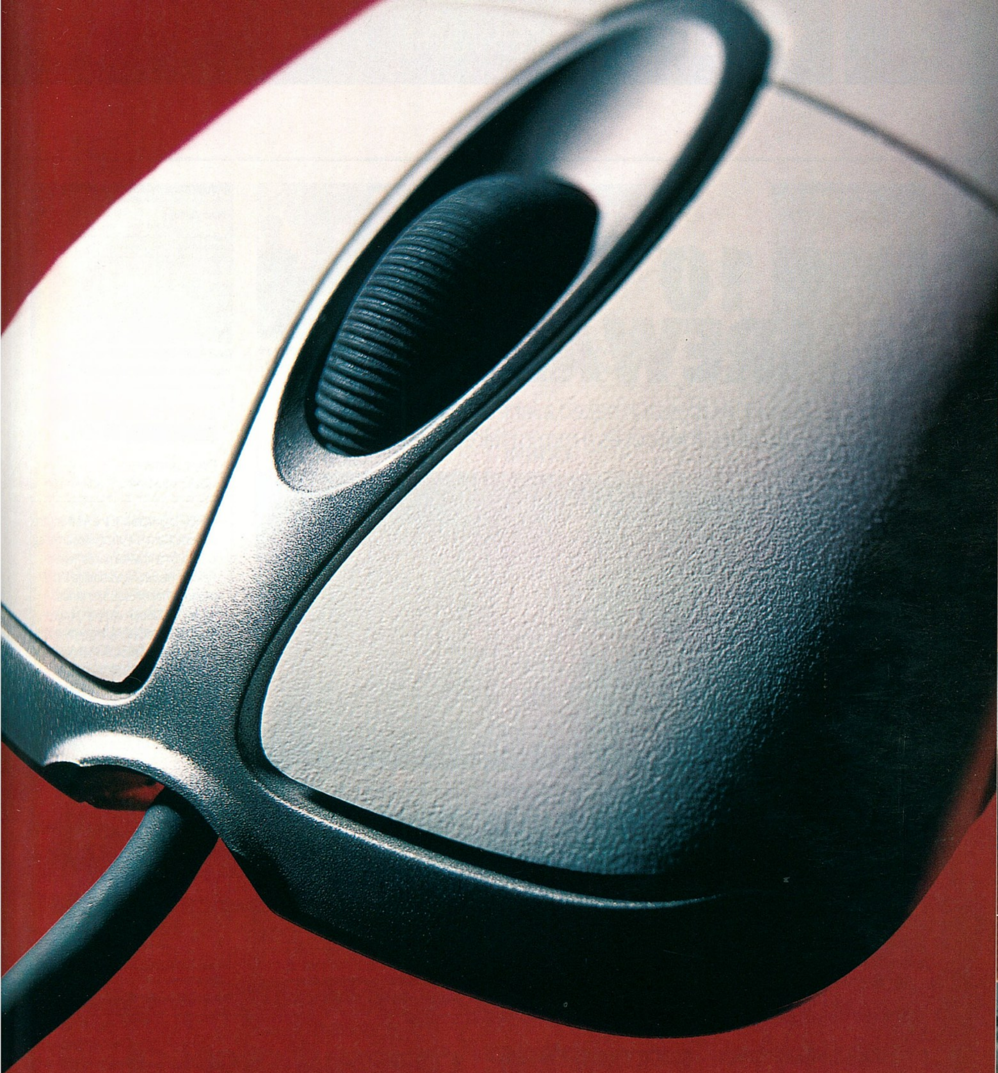
VIDEOSTUDIO

Markoljátok föl az 5-ös verziót – olcsón.

Már mindent megvalósítottál a *VideoStudio 3 SE*-vel, esetleg kimerítetted a *VideoStudio 5* 30-napos próbaverzióját is? Az Ulead Systems még így is kedvező ajánlattal állt elő. Frissíthetsz a *VideoStudio* teljes 5.0-s verziójára mindössze 17 000 Ft-ért, ezzel megtakarítod a bolti ár 15%-át. Ezért a pénzért fejlettebb varázslókat, egy kiváló renderert, és egy halomnyi egyéb extrát kapsz. A *VideoStudio 5.0* árkategóriájának legszélesebb videó-megosztási lehetőségválasztékát kínálja; rögzítsd a filmjeidet egyenesen DV/D8 kamkorderedre, vagy használd a Video weboldalt, és készíts üdvözlőlapokat egy kattintással. Az összes ismert videóformátumba exportálhatsz, és akár DV vagy MPEG-2 videókat is készíthetsz.



SPÓROLJ 15%-ot VÁSÁROLJ ONLINE

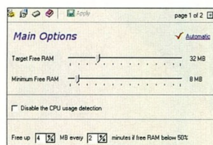


↘ ALAPVETŐ SEGÉDPROGRAMOK

TOP 10 SHAREWARE

Minden hónapban levadásszuk neked a lehető legjobb shareware-ket, hogy megtakarítsuk idődet és a mozira félretett zsebpénzedet.





RAM Idle **– egy alkalmazás, amely felszabadítja a fizikai memóriát.**

MEMÓRIAKEZELŐ
RAM IDLE

Priyo Hutomo
www.tweaknow.com

Mint ahogy igaz a sörre és a pénzre, a memóriára is él, hogy sosem elég belőle. Ez a ki alkalmazás segít a bajban, hiszen felszabadítja a memóriát, amikor csak szeretnéd. Az elmúlt időben az ilyen programokkal az volt a baj, hogy maguk is memóriát foglaltak. A *RAM Idle* szerencsére csak 388Kb-ra telepszik rá. Emellett ingyenes, és használatával jelentős előrelépést értünk el a RAM-kezelés terén.



Ragassz jegyzeteket a képernyődre, vagy ahol csak szükséged van rájuk.



Az automatikus online bevásárló-segéd, amely e-mailt küld, ha megtalálja...



...azt a terméket, amit a megadott áron keresel. Ki se lépj többé a házadból!

STICKIES
STICKYNOTES V1.0

Toren K. Smith
www.cs.utexas.edu/users/tbone

A valódi jegyzetcetli nagyszerű találmány, és nem csak arra használható, hogy obszcén szövegeket ragassz munkatársaid hátára. Mi például el is felejtenénk megcsinálni az újságot, ha nem írnánk fel egy ilyenre. Ööö... hol is tartottunk?

Ja, igen, a *Stickynotes v1.0*... ez ugyan nem az első számítógépes jegyzetprogram, de talán az eddigi legjobb: ez a 30 napos próbaverzió bemutatja a teljes szoftver jellemzőit – akár egy alkalmazás ablakára is ráragaszthatod a jegyzeteket, és azok – ahogy elvárható – oda is ragadnak.

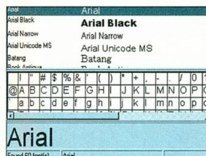
BEVÁSÁRLÓ-SEGÉD
COPERNIC SHOPPER

Copernic
www.copernic.com

A jó öreg Copernic megint szállított – ez alkalommal szó szerint, ha érted, mire gondolunk. Ha szoktál interneten vásárolni, ez a program neked való. Ha nem szoktál, most ideje elkezdened. Attól a nyilvánvaló ténytől, hogy hosszú távon rengeteget megspórolsz vele, a szoftver még jobban megkönnyíti a munkádat.

A *Shopper Plus* rákeres a termékekre, és visszaadja a fellelhető legjobb árakat. Az e havi lemezen két verziója található: a Basic és a Plus verzió, amelynek aktiválásához fizetned kell – persze csak ha elégedett voltál a Basic-kel. A Plus képes értesíteni, ha egy termék kaphatóvá válik, vagy ha elérte az általad megadott árkategóriát. Nyomon követheted az árakat és a kaphatóságot, és léphetsz, mikor kedvező a helyzet.

Ami a legjobb, hogy nincsenek reklámsávok (ez a luxus manapság megfizethetetlen) a Plus verzióban, amely egyébként 12,000 forintot kóstál. Ez az összeg pedig semmi perc alatt megtérül, ha nagy mennyiségben, vagy gyakran vásárolsz online.

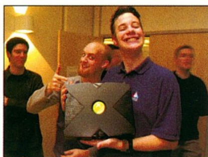


Listázd ki az összes telepített betűtípust, mintákkal együtt.

FONTKEZELŐ AKFONTVIEWER

AkSoft
www.aksoft.net

Képtelen vagy számon tartani a betűtípusaidat? Nem tudod megkülönböztetni a Wingdings-t a Goudy Sans Ultra Bold Condensed-től? Akkor az *akFontViewer* az a shareware program, ami neked kell. Tökéletesen átláthatóan megmutatja, milyen betűtípusaid vannak, és szerencsére azt is, hogy milyenek, így nem kell mindegyiket kipróbálnod. Látogasd meg a készítő oldalát néhány hasonló szellemű szoftverért, és írj egy pár sort, ha tetszett, amit láttál.

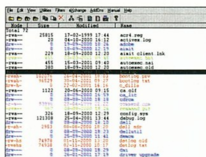


Az *AllPicturez* kiszűri a zavaró szöveget a hírcsoportok olvasásakor.

FONTKEZELŐ ALLPICTUREZ

AllPicturez.com
www.allpicturez.com

Számos okod lehet rá, miért van szükséged egy olyan hírcsoport-olvasóra, amely kizárólag képeket jelenít meg. Talán képkereskedő vagy. Esetleg tájfestő. Lehet, hogy nem tudsz olvasni, vagy már olyan sokat olvastál, hogy egy további sort sem vagy hajlandó látni hátralévő életedben... az *Allpicturez* végigkeresi az adott csoport postáit, és automatikusan kiszűri a szöveget belőlük: az eredmény garantáltan spam-mentes élmény lesz.



Kell egy Unix-ot utánzó Windows rendszer? Gyönyörű névvel?

UNIX SEGÉDPROGRAM WINXS

Software Online Limited
www.softwareonline.org

Ezt nevezzük mi specializáltnak! Ha szeretnéd, hogy a Windows-od Unix-ként viselkedjen, ez legyen az első, amit telepítesz. A *WinXs* gyakorlatilag a legáltalánosabban használt 50 fájlparancs és segédprogram, amely Unix-közeli élményt nyújthat. De hogy miért csinálnád ezt, ha helyette az *Operation Flashpoint-tal* is játszhatsz? Ha tudod a választ, ez a program mindenképpen neked való.

↘LEMEZ/2

A PCF TITKA



HyperSnap DX Pro

Hyperionics
www.hyperionics.com

Biztos elmerengtél már azon, hogy készítjük a képernyőfotókat cikkeinkhez. Nem kell tovább törnöd a fejedet, hiszen itt a monitorkép-készítő eszközök királya, amely néha még a *Paint Shop Pro*-t is kenterbe veri. Ez egyébként a *Hyper Snap* legújabb verziója, zseniális lehetőségekkel. Mi imádtuk – kellhet ennél több? Nem.

AUTOMATE 4

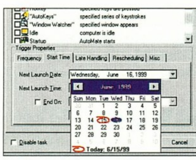
Ez a szoftver elvégzi helyetted a munka nehezét.

AUTOMATION

UniSyn Software
www.unisyn.com

Ez egy próbaverziója annak az alkalmazásnak, amelyet a weblap-karbantartók és elszánt PC-felhasználók egyaránt imádnak majd. Gyakorlatilag bármilyen feladat automatizálható vele, és ez utána a megadott idő(k)ben végre is hajtható. Tegyük fel, hogy dinamikus internet-oldalad van, melynek frissítése lélekölő munka – *AutoMate* cimborád vidáman megcsinálja az egészet, míg te lenn sörözöl a haverokkal.

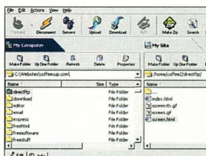
Az UniSys szerint az *AutoMate* leginkább egy építési területhez hasonlít, ahol testre szabott feladatokat hozhatsz létre mindenféle kódolás nélkül. Ezek a feladatok több alkalmazással, az internettel, és adatbázisokkal képesek együttműködni;



Automate 4 – hogy tovább alhass.

több mint 100 Action és eseményfigyelő áll a rendelkezésedre, emellett az Enterprise Connectivity Server egy drag-and-drop kezelőfelülettel. A teljes tulajdonságlista oldalakat töltene meg, a felhasználói visszajelzések pedig elsöprően pozitívak.

>>*AutoMate*: vidáman megcsinálja az egészet, míg te egy kocsmában sörözöl.



Barátságos, varázsló-alapú FTP kliens a CoffeeCup-tól.

FTP KLIENS COFFEECUP DIRECT FTP

CoffeeCup Software
www.coffeecup.com

És az FTP kliensek csak gyűlnek és gyűlnek... ez itt például egy teljes funkcionalitású 30 napos próbaverzió, halomnyi lehetőséggel. A kezelőfelület tökéletesen drag-and-drop, a HTML és szövegszerkesztés villámgyorsan megy, számos varázslót használhatsz. A távoli szervereken található képeket megnézheted, és teljes visszaállítási eszköztárad is akad. A CoffeeCup emellett rengeteg programot jegyez, tehát nyugodtan látogasd meg oldalukat.



Képzeld el, milyen jó móka volna egy videofon...

WEBKAMERA ISPQ VIDEOCHAT

ISPQ
www.ispq.com

Hol az ördögben vannak már azok a videofonok? És ha már itt tartunk, mi van a lebegő autókkal? Nos, bár az utóbbi hiányt nem pótolhatják, az ISPQ agyasabb tagjai egy kellemes kis alkalmazást hoztak össze – bizony, videócsevegésre. Rakd föl a *VideoChat* 21 napos próbaverzióját, hogy a webkamerád ne csak gubbasszon ott a gépe tetején – videopostát, azonnali üzeneteket válthatsz, sőt, szélessávú kapcsolattal még a 30FPS sebességet is elérheted.

↘ 10 ALAPVETŐ SEGÉDPROGRAM

INSTALL SHAREWARE

Ingyenesen, mindenkinek. Persze akár magadnak is tartogathatod az e havi szoftvereket, ha nagyon akarod. Íme, a mi ajándékunk neked.

GRAFIKA

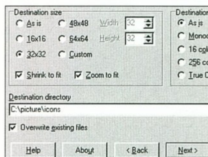
BÁRMIT IKONNÁ

Alakítsd a grafikus fájljaidat Windows ikonokká.

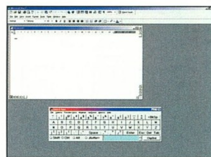
Aha-soft
www.aha-soft.com

Azon gondolkodtál mostanában, hová tűnt Norvégia leghíresebb popzenekara? Elegük lett a hírnévből, és most egy vagyont keresnek a neten, grafikus shareware programok készítésével. Az *Any To Icon* rászolgált a nevére, hiszen képes a legismertebb képformátumokat (meg persze néhány ismeretlent is) Windows ikonná alakítani.

Külön extraként az Aha-soft *Art Icons* alkalmazása is megtalálható a program mappájában – ennek segítségével saját ikonjaidat készítheted el.



Változtass ikonná az *Any To Icon*-nal.



Hadilábon állsz a gépeléssel? Kattintgasd a szavakat a helyükre.

GÉPELÉSSEGÍTŐ

CLICK-N-TYPE

Lake Software
www.ac.net/~lakerat/cnt

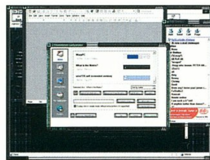
Ez az alkalmazás azoknak készült, akik gyakorlottak az egér, vagy egyéb grafikus kezelőfelületi eszköz kezelésében, de nem szeretnek gépelni. Gyakorlatilag egy képernyőn megjelenő billentyűzetről van szó, amely az egérrel irányítható. Kompatibilis a szövegszerkesztőkkel és az űrlapok beviteli mezőivel, mint például az *IE* címsora, és rendelkezik egy saját beviteli résszel is ("buffer"), ahova beírhatod a szöveget – innen aztán kimásolhatod a kívánt helyre, vagy a programmal kompatibilis mezőkbe.

↘SEGÉDEK

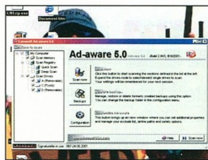
PCF PROGRAMOK

Mint ahogy a villanyszerelő is teljes szerszámkészletet kell magánál tartson, minden komolyabb PC-felhasználónak szüksége van legjobb segédprogramjainak gyűjteményére. A *PC Format* CD-n minden hónapban összegyűjtjük a leghasznosabb szoftvereket – a Windows alapvető tartóelemeit. Ezekkel a progikkal felfegyverkezve semmilyen fájltól nem kell félned.

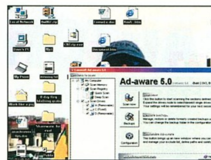
- → WinZip 8
- → RealPlayer 8
- → Adobe Acrobat Reader 5
- → Download Accelerator 5.0
- → CoffeCup Direct FTP
- → Ram Idle
- → DirectX 8.a
- → Winamp 2.76
- → ACD See 3.1
- → Copernic 2001
- → Media Player 7.1



Készíts teljesen új külsőt a Windows asztalnak a *WindowBinds* segítségével.



Valaki figyel téged – az *Ad-Aware* viszont őket figyeli...



Meglepődsz, milyen sok kémszoftver leselkedik a gyanútlan felhasználókra.

SHELL ÖLTÖZET

WINDOWBLINDS

Stardock Systems
www.stardock.com

A Windows shellről jó pár cikket írtunk már, de ha nincs elég önbizalmad, hogy belemerülj, vagy szereted az Explorer 32 shell alapvető funkcióit, viszont más külsőre vágysz, amint a Windows eszközökkel nem tudsz megváltoztatni, a *WindowBinds* lehet a megmentőd. Hatékonyan átalakítja a shell külsejét anélkül, hogy a működését, vagy annak elérési módját módosítaná.

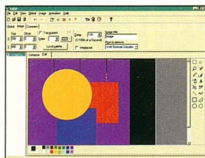
SPYWARE KERESŐ

AD-AWARE

Lavasoft
www.lavasoft.de

Biztos te is hallottál már az úgynevezett trójai programokról, amelyekkel PC-d távolról elérhetővé válik; valószínűleg azzal is tisztában vagy, hogy ezek személyes adatokat gyűjtenek ki a regisztrációs adatbázisból és címjegyzékeidből. Amiről azonban sokan nem tudnak, hogy ez a technika legálisan használható hogy későbbi eladásra információkat gyűjtsön rólad. Ezek a trójai programok gyakran freeware szoftverekhez csatolva kerülnek a gépedre, a licencszerződés részeként (az a rész, amit a **Rendben** megnyomása előtt nem olvasol el), amely biztosítja törvényességüket. Ha nem engeded, hogy a trójai program (vagy „spyware", ahogyan az *Ad-Aware* hívja) végrehajtsa elvégzendő feladatait, a program használata illegálissá válik.

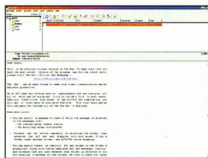
Az *Ad-Aware* szerint a vírus- és trójai ellenes szoftverek nem védekeznek az ilyenek ellen, így elhatározták, hogy készítenek egy erre képes alkalmazást. Az *Ad-Aware* végigkeresi a gép memóriáját trójai programok után kutatva, és megmutatja a listájukat, lehetővé téve törlésüket – már ha egyáltalán törölni akarnád őket.


Az animált GIF-ek készítése gyerekjáték ezzel a shareware alkalmazással.

KÉPKÉSZÍTÉS
ADV. GIF ANIMATOR

Creabit Development
http://gif.creabit.com

Ez az korlátlan ideig használható alkalmazás animált GIF-ek készítésére való. Tartalmaz egy egyszerű képszerkesztőt, amellyel egyben képkockákat is egymás mellé rakhatsz. Lehetőséged van a másodpercenkénti képkockák és egyéb GIF-specifikus tulajdonságok állítására. Most már elkészítheted a saját GIF-jeidet. Gondolj bele, milyen eredeti lesz a weboldalad – saját animált GIF-ekkel, meg hasonlókkal.


Kicsi és tökéletes – a *Bat!* Egy nagyszerű alternatíva az *Outlook Express* helyett.

E-MAIL KLIENS
THE BAT!

RIT Research Labs
www.ritlabs.com

Ez egy időkorlátos shareware, amely 30 napig marad működőképes. Gyakorlatilag az *Outlook Express* nagyobb funkcionalitással rendelkező megfelelője, kisebb csomagban – mindössze 1.5Mb. Hihetetlenül hatékony és jól kezelhető program, PGP kódolással, digitális aláírás-támogatással. Emellett ötletes újításokat is tartalmaz – ahelyett, hogy csak a Tárgy és Küldő mezők jelennének meg, a Címzett, Küldő, Tárgy, Küldő IP cím értékekre egyaránt rendezhetjük a listát.


Testre szabható böngészőre vágysz? Ne keress tovább.

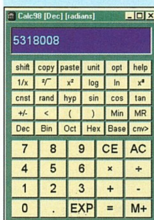
BÖNGÉSZŐ
MOZILLA

mozilla.org
www.mozilla.org

A Mozilla egy internet-böngésző, üzenőtáblákkal és e-mail-kezelővel. A project nyílt forráskódú, és a Linuxhoz hasonlóan folyamatos fejlesztés alatt áll az elszánt *MoZilla* csapat és külső önkéntesek által. Akárcsak a *Netscape 6*. Testre szabhatósága magas, teljes kiegészítő-támogatást tartalmaz, és mivel nyílt forráskódú, számos külső plug-in beszerezhető hozzá. Számos szabványhoz tartalmaz támogatást, mint a HTML5 és az XML.

↘LEMEZ/2

PCF ESZKÖZ



Calc98

Flow Simulation
www.flosim.com
www.calculator.org

Talán nem ez a világ legtetszetősebb külsejű alkalmazása, de felbecsülhetetlen értékű azoknak, akik nem akarják nap mint nap magukkal hurcolni az ököl-nyi tudományos számológépeket. Minden rejtélyes feliratú gomb, amely valaha is szerepelt a komolyabb kalkulátorok kelléktárában, megtalálható itt, sőt, még a másolás, beillesztés, és kivágás funkciók is, ha esetleg nem tudnád fejben tartani az eredményt. A CD-n megtalálod a Win9x, NT/2000 és CE verziót, így nem lesz mentséged arra, ha mégis a Windows hanyagolható alkalmazását használnád.


A Hotline az egyik legelterjedtebb csevegőkliens – adj neki egy esélyt.

AZONNALI CHAT
HOTLINE CLIENT

Hotline Communications
www2.bigredh.com/hotline3

Egy újabb csevegőprogram miatt talán még nem kezdesz el levelet írni az otthoniaknak, de a Hotline az egyik legelismertebb peer-to-peer szolgálat. A többi chat általában egy központi szerveren keresztül zajlik, ami viszont azt jelenti, hogy jó pár fekete öltönyös ember figyelheti a szavaidat. Választhatsz a magán- és nyilvános beszélgetés között (ahol jótét lelkek ódákat zengtek a *PCF*-nek a Hotline-ról), sőt, még egy fájlátviteli funkció is helyet kapott.


HTML-t írhatsz a Jegyzettömbbel is, az *AceHTML*-lel azonban jobban jársz.

HTML SZERKESZTŐ
ACEHTML 4

Visicom Media Inc
www.visicommedia.com

Nincs sok ingyenes HTML szerkesztő a szoftverpiacon, és ezt a hiányt próbálta betölteni az *AceHTML 4* – egy freeware szerkesztő, amely képes az ismertebb shareware programok (*Coffee Cup, HotDog*) funkcionalitásának nagy részét megvalósítani. A kezelőfelület nem olyan ösztönös, mint az itt felsorolt példákban, de az összes HTML4 taghez grafikus hozzáférést biztosít, és tartalmaz még egy ellenőrző rutint is, hogy a saját tagek megvalósítása is zökkenőmentesen menjen.


Ne törődj a csicsás alkalmazásokkal – a profik *Textpad*-et használnak.

HTML SZERKESZTŐ
TEXTPAD

Helios Software Solutions
www.textpad.com

Minden HTML programozó, aki nem akar pénzt kiadni az olyan weboldal-kódoló alkalmazásokra, mint amilyen a *Dreamweaver* is, tudja, milyen hasznos a Jegyzettömb a HTML-szerkesztéshez – nem változtatja meg a formázást, mint az összetettebb szövegszerkesztők (*Word, Wordpad*). Sajnos nem arra készült, hogy kiszolgálja a programozókat – az egyszerűség az egyetlen jó tulajdonsága. A *Textpad* viszont egy korlátlan ideig használható teljes funkcionalitású szoftver, amely megtartja a Jegyzettömb formázási előnyeit, azonban átvesz néhány funkciót a professzionális HTML-szerkesztőkből is (grafikusan elérhető HTML tagek, környezetfüggő nyelvtani ellenőrzés, a tagek színkódolása, és weboldal-előzetes). A szövegszerkesztés terén összetettsége meghaladja a Jegyzettömbét, és számos *Word* funkciót is átvesz – makrókészítők, betűszámlálók, fájl-összehasonlítás. Támogatja még a C, C++ és Java szerkesztést is, és egy szövegszerkesztőhöz képest gyönyörűen elmuzsikál Java fájlokkal is. Sajnos C-alapú nyelvek fordítóeszközeit nem tartalmazza. **PCF**

↘ HIÁNYZIK EGY SZÁM?

AMI A POLCRÓL HIÁNYZIK

2CD

Egészítsd ki a *PC Format* gyűjteményedet. Töltsd ki az adatlapot, és küldd el címünkre!

PCF18 Július-Augusztus

Benne

PC építés, GeForce 3, Joystick szuperteszt, Hackerek

A CD-n

Music and Video Maker 6, Family Tree 2.0, Typingmaster 99, Gangsters 2, eRacer...



PCF17 Június

Benne

A 3D játékok jövője, Tribes 2, Windows XP, Díjkiosztó 2001

A CD-n

Acid 2.0, Secure Up 1.0, Sonic Foundry, Mavis Beacon, Poser 4, Desperados, The Settlers 4...



PCF16 Április

Benne

Digitális kamerák, GeForce 3, *The Settlers 4*

A CD-n

RealPlayer 8, Cool 3D 2, TCM Report, SoftGSM, RAMpage, ACDSee 32, Hostile Waters, Evil Islands...



PC Format* régi számok megrendelhetők egységes, 1799 Ft/db áron. Postaköltséget nem számítunk fel.

PCFormat

***2001./16-os számtól.**

itt vágd el

IGEN! MEGRENDELEM A HIÁNYZÓ SZÁMOKAT!

Név ______________________

Irányítószám __________ Város ______________________

Utca/hsz. ______________________

Telefonszám ______________________

Megrendelem a *PC Format* magazin alábbi számait ______________________

Aláírás ______________________

Az adatlapot az alábbi címre kérjük visszaküldeni:
United Média Lapkiadó Kft.
1021 Budapest Hűvösvölgyi út 54. III/1

A *PC Format* magazin megrendelhető még:
Telefonon: (1) 394 0016
E-mailen: pcformat@pcformat.hu
Interneten: www.pcformat.hu



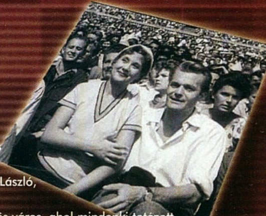
FILMMÚZEUM Ajánló

Filmmúzeum – új televíziós csatorna
„Minden, amit szerettél volna megnézni, de vagy elmulasztottad vagy még meg sem születtél..."
Mottó: „Én csak olyan filmeket nézek meg, amiket már láttam."



FILM
2001. Szeptember 7-8. 18:15
A Tenkes kapitánya I-II.rész (1964)
ff, 197 perc
Operatőr: Mezei István
Rendező: Fejér Tamás
Szereplők: Zenthe Ferenc, Ungvári László, Krencsey Marianne, Molnár Tibor, Pécsi Ildikó, Szabó Gyula, Basilides Zoltán, Petrik József, Kibédi Ervin, Madaras József

Az 1704-ben játszódó történet a kuruc-labanc csatározások világába kalauzolja nézőit. Béri Balogh Ádám kuruc brigadéros fejére száz arany vérdíjat tűz ki a labanc hadvezetés, amikor egy csata során megsebesül, ám társainak szekéren sikerül kimenteni őt a harcmezőről. Eke Máté (Zenthe Ferenc legendás alakítása) felölti a sebesült brigadéros ruháját s a csapat élére áll. A labanc ezredes kiadja a parancsot: Élve vagy halva, de el kell fogni a brigadérost!
A film 1965-ös bemutatója óta felnőtt egy korosztály s talán érdemes újranézniük régi kedvencüket, ha mással nem, a fiaikkal...



FILM
2001. Szeptember 9. 21:30
Mese a 12 találatról (1956)
ff, 98 perc
Operatőr: Eiben István
Rendező: Makk Károly
Szereplők: Somló István, Tolnay Klári, Darvas Iván, Ruttkai Éva, Zenthe Ferenc, Soós Edit, Psota Irén, Peti Sándor, Balázs Samu, Hlatky László, Makláry Zoltán

"Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy bűnös város, ahol mindenki totózott. Vagy legalábbis majdnem mindenki... Totóztak az eszpresszókban, a villamoson, lenn a színházi nézőtéren és totózott Hamlet fent a színpadon. De persze legtöbben a totózókban totóztak. Lám ez a sok ember, mind-mind a 12-es találatról álmodozik, a mesebeli sült galambról, amely egyenesen az ő szájába repül, a szárnya alatt legalább ötszázezer forinttal. Ez a kis mese is négy olyan emberről szól, aki közösen állított ki egy totószelvényt, mert mindegyikük azt remélte, hogy ez hozza meg - és semmi más - a várva várt boldogságát. És amint a mesékben illik: 12 találatot értek el!..."
A magyar filmtörténet egyik legtündéribb bohózatát olyan forgatókönyvírók "hozták össze" mint Békeffy István, Jeney Imre, Bacsó Péter és Szász Péter.



TV-FILM
2001. Szeptember 10. 17:15
Névnap (1980)
színes, 75 perc
Író: Kertész Ákos
Rendező: Zsámbéki Gábor
Szereplők: Koltai Róbert, Molnár Piroska, Meszléry Judit, Kozák László, Pécsi Ildikó, Horesnyi László, Nagy Anna, Demeter Hédi, Pádua Ildikó, Vándor József

Víg Gusztáv gyári munkás és felesége, Ilona ma reggel is félötkor keltek s a veszekedést ott folytatják, ahol előző este abbahagyták. Ma azonban különleges nap van, Gusztinak névnapja van s délutánra vendégeket hívtak. Gusztinak sehogy sem akaródzik ma munkába menni, de Ilona nógatására mégiscsak elindul. Ilonát kezelésbe veszi a kikapós szomszédasszony, a varrónő Juli, aki végre elkészült Ilona új ruhájával, becsavarja a tiltakozó asszony haját, szemét kifesti s egészen vonzó nőt farag az elnyűtt feleségből. Nemsokára Guszti is hazaérkezik s bár először észre sem veszi asszonyán a változást, később viszont annál hevesebben ostromolni kezdi. Ilona és Guszti végül a hitvestársi ágyon kötnek ki ám ekkor csöngetnek a névnapi vacsorára meghívott vendégek...
A Kaposvári Csiky Gergely Színház legjobb hagyományaira emlékeztető darab a szegénységgel terhelt házastársi lét legmélyebb bugyraiba vezeti nézőit.



FILM
2001. Szeptember 15. 20:30
Ereszd el a szakállamat (1975)
színes, 100 perc
Operatőr: Zsombolyai János
Rendező: Bacsó Péter
Szereplők: Helyey László, Kállai Ferenc, Major Tamás, Bánsági Ildikó, Temessy Hédi, Garas Dezső, Őze Lajos, Sinkó László, Moór Mariann, Szilvássy Annamária

1974-ben az Esti Hírlapban megjelent egy hír, mely szerint egy fiatalember beperelte főnökeit, mert szerinte a valóságnak meg nem felelő jellemzést írtak róla, s ezért nem kapott útlevelet. Lehet, hogy ma már kevesen tudják, de akik átélték, emlékeznek rá, hogy létezett egy rendszer itt Magyarországon, amit úgy hívtak: szocializmus s ebben csak az kaphatott útlevelet Nyugatra - azt is csak háromévenként -, akiről megfelelő jellemzést adott a munkahelye. A film története egy soha nem létező helyen játszódik, az Elhajlásvizsgáló Hivatalban. Pócsik Mihály, az útlevél nélkül maradt széppreményű fiatalember a találmányán dolgozik, egy olyan kiegyenlítő szerkezetet akar létrehozni, amely meghatározott sebesség és pályaelhajlás esetén képes kompenzálni a centrifugális erőt. A találmány felkelti főnökei, Maracskó, személyzetis és Lépold, az igazgató érdeklődését és ettől kezdve szárnyuk alá veszik az ifjú munkaerőt, aki nem tudja, örüljön-e vagy sem a kitüntető érdeklődésnek...



FILM
2001. Szeptember 19. 15:30
Katyi (1942)
ff, 94 perc perc
Operatőr: Eiben István
Rendező: Ráthonyi Ákos
Szereplők: Tolnay Klári, Bilicsi Tivadar, Kiss Manyi, Mály Gerő, Vaszary Piri, Erdélyi Mici, Pethes Sándor, Hlatky Edit, Misoga László

Varga Katót tehetségtelennek találja a színiakadémia felvételi bizottsága, sőt a szigorú elnök, Geszty Péter színész még a szemébe is vágja: soha nem lesz belőle színésznő. Kató bosszút esküszik és Csiba Katyi néven beférkőzik Geszty házába, mint annak a csecsemőnek az anyja, akit a véletlen Geszty házának lépcsőjére sodort. Mint tudatlan, szeleburdi parasztasszony pokollá teszi Geszty életét, szerelmeit sorozatos "félreértések" során elmarja a férfi mellől míg végül - ahogy az már lenni szokott - a színész beleszeret Katyiba... Az 1945 előtti filmek egyik legjobb vígjátékában van egy jelenet melyben Katyi (Tolnay Klári) részt vesz egy matinén, ahol Tolnay Klári színésznő énekel egy dalt a szerelemről...



SZÍNHÁZ
2001. Szeptember 27. 17:15
2001. Szeptember 28. 16:45
A három nővér (1975)
ff, 140 perc
Író: Anton Pavlovics Csehov
Rendező: Horvai István
Szereplők: Békés Rita, Ruttkai Éva, Pap Éva, Tahi Tóth László, Béres Ilona, Páger Antal, Darvas Iván, Mádi Szabó Gábor, Benkő Gyula, Tordy Géza, Oszter Sándor

A Vígszínház legendássá vált előadásának díszleteit David Borovszkij híres orosz díszletttervező álmodta meg, biztos sokan emlékeznek még a színpadi égből hulló valódi falevelekre - mely szintén Borovszkij ötlete volt.
Anton Pavlovics Csehov kissé patetikus "üzenetét" Irina (Pap Éva) mondja el:
"Az embernek dolgoznia kell. Munkálkodni arca verítékével, akárki legyen és egyedül ez adja meg élete értelmét és célját, ez teszi boldoggá, ez lelkesíti. Milyen jó munkásnak lenni! Aki virradatkor kel és követ tör az utcán..." Vajon komolyan gondolta ?...

Forró, ízletes megújulás


Horváth Henrik

A szokásos nyári lelassulás idén nem igazán éreztette a hatását, mivel a hőség ellenére jó néhány nagyágyú landolt a boltok polcain. Különösen a *Diablo II* és a *BGII* kiegészítő lemez számíthat komoly érdeklődésre, ráadásul mindkettő új dimenziókkal gazdagítja az eredetijét. Az *Arcanum* viszont mindent összevetve csalódás – az alapötlet rendben van, de a megvalósítás nem túl fényes. A Váróterembe ezzel ellentétben nem igazán újító, viszont kitűnően összerakott programok érkeztek, például a *Rally Trophy* és a *The Weakest Link*. Ez a játék már külföldön is nagy népszerűségnek örvend, de a televíziós változatát ti is láthatjátok a TV2 csatornáján. Az *Operation Flashpoint* a valaha készült legjobb háborús játék. Nincs vetélytársa, győződj meg róla te is.

Játékszabályaink

Befejezett játékok
Csak befejezett játékokat értékelünk. A félkész játékok értékelése tisztességtelen és megbízhatatlan módszer. Lehet, hogy nem a *PCF*-ben találod meg leghamarabb egy új játék leírását, viszont itt olvashatod a legpontosabbat.

Megvesztegethetetlenség
Imádunk játszani, de szigorúan pontozunk. Senki sem befolyásol minket, és nem vagyunk megvásárolhatóak.

Szakértelem
A legjobb tesztelőkkel dolgozunk, az egyes műfajok gondosan kiválogatott szakértőivel – ez a garancia arra, hogy mindig megfelelő ítéletet hozzunk.

***PC Format* Aranyérem**
Az Aranyéremre pályázó játéknak minden szempontból kiemelkedőnek kell lennie, és az egész szerkesztőséget rabul kell ejtenie.

A díj
A legjobbak ezt a jelet viselik.



FRISS JÁTÉKHÍREK

Az idei nyár hőségével dacolva a játékrovat munkatársai az irodában izzadnak, ahelyett, hogy egy csinosan parkosított strandon élveznék a nyarat. És egyebeket...



RED FACTION

Több mint eszetlen lövöldözés...

A THQ legnagyszabásúbb idei PC-s játékától valószínűleg ismét ledöbbennek a lövöldözős programok rajongói. A *Counter-Strike* kétségtelenül kitűnő eszköz a stressz levezetésére, a *Red Faction* azonban sokkal többet kínál a szokásos összecsapásoknál, vérontásnál és fegyvereknél.

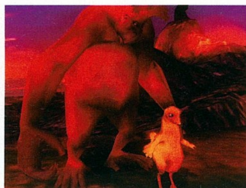
A játékban a sokat emlegetett Geo-Mod technológia az, amely a konkurencia lekörözéséért felelős: a segítségével a fegyverek és a robbanószerek gyakorlatilag korlátozás nélkül alakíthatják át a helyszíneket. Eltévedtél a folyosók labirintusában? Robbants nyílást a falba! Nem bírsz az ellenfelekkel? Egyszerű! Rombold le a bunkerüket vagy döntsd rá egy szomszédos épületet! Ha mindehhez hozzáadjuk a járműveket, köztük egy tengeralattjárót és egy könnyedén lebegő űrhajót, a legújabb sci-fi lövöldözős szinte ellenállhatatlanul vonzóvá válik. Ha minden a terv szerint megy, jövő hónapban már olvashatjátok is az értékelést, amelyből kiderül, vajon egészséges dolog-e ennyi szabadság?



A szupererő szuper játékot eredményez... Legalábbis reméljük.

SPIDER-MAN

Az utolsó pillanatban érkezett! Szenzáció! Peter Parker visszatér a PC képernyőjére Pókember szerepében. Micsoda nap – először lehidalunk a film előzetesétől, aztán az Activision átküld egy albumnyi képet a játék legutolsó verziójáról. Furcsa módon a konzolos változat (nagyjából) változatlan átiratáról van szó, sok ködeffekttel, de legalább a szereplők animációját feljavították. Így aztán boldogan gabalyodhatunk bele az izgalom pókhálójába.



Madárnak nézel? A teremtményünk kissé tyúkeszűnek tűnik...

B&W: FOLYTATÁS?

A *Black&White*-ot mindössze két kritika érte a megjelenésekor: túl rövid és hemzseg a programhibáktól. A *Creature Island*-ben vadonatúj tájakon kóborolhatunk teremtményünkkel, ahol eddig még nem látott kihívások várnak ránk. Isteni kivetülésünknek például meg kell tanulnia átadnia képességeit tanítványának. Találkozunk a *Creature Island* partján – egy hónap múlva.



CRUSADER

A *Shogun: Total War* teljesen lenyűgözött minket tavaly nyáron. A kiegészítő csomag kiadása után a Creative Assembly fejlesztőház nyilvánosság elé tárta legújabb projectjét: a címe *Crusader*. Bár alapjaiban nagyon hasonlít a *Shogun*-ra, a lécet sokkal magasabbra tették: a keresztes hadjáratok korában vagyunk, és számos csapattípusból álló hadseregeket kell vezetnünk Nyugat-Európában, Észak-Afrikában és a Szentföldön. A belső körökből származó pletykák szerint a várostromlás fontos részét alkotja majd a játéknak.

SZEPTEMBER



VÁRÓTEREM
INCOMING FORCES

A Rage teljesen lenyűgözött minket az első résszel, de vajon sikerül átvezetni a játékot a GeForce 3-as kártyák korába? A legújabb fejleményekről a 58. oldalon olvashattok.



VÁRÓTEREM
THE WEAKEST LINK

A *Who Wants to Be a Millionaire?* sikert sikerre halmozott tavaly – vajon felülmúlhatja a legújabb kvízjáték? Anne Robertson minket is próbára tesz a 60. oldalon.



LÁTLELET FLY II!

A polgári repülés szimulátorai még sohasem voltak ilyen jók. De vajon elég ennyi? Elegáns kapitánysapkát nyomtunk repszimspecialistánk kezébe, és integettünk, ahogy kigördült a Take 2 legújabb játékának kifutópályájára.



LÁTLELET BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL

Legbátrabb munkatársunkat bezártuk egy sötét szobába egy hétre a kiegészítő lemezzel – pislogva és vicsorogva került elő. A dicshimnuszt a 78. oldalon olvashatjátok.



LÁTLELET
RALLY TROPHY

Megtarthatod a csicsás új kocsid – az igazi férfiak ősrégi Cortinákkal és Thriumphokkal száguldoznak életveszélyes utakon. A legkeményebb rally játék.



LÁTLELET
ARCANUM

Vajon sikerül megismételni a sikert? Eléri a *Fallout* sorozat színvonalát a fejlesztő gőzgépek-és-fantasy tematikájú RPG-je? Reménykedjünk.



VÁRÓTEREM

LÁTLELET

„A *Rally Trophy* páratlan realizmust ígér – játszani kell vele, és előbb-utóbb minden extrára fény derül. Közben azért nem árt ügyelni az arcunkra kiülő őrült vigyorra."

JANNE ALANENPÄÄ







→ MEGJELENÉS 2001. SZEPTEMBER

RALLY TROPHY

Ha azt gondolod, hogy a rengeteg biztonsági szabály miatt a rallyversenyzés merő unalom, forgasd vissza az idő kerekét! Uraim, gyújtsák be a Mini Cooper motorját!

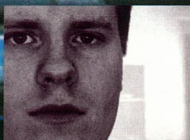
A Formula 1 nagy utat tett meg Stirling Moss dicsőséges korszaka óta. Vezetési segédletek, biztonsági korlátozások, nagyvállalati ellenőrzés – csak arra jók, hogy tönkretegyék azt a szívszorító érzést, amelyet a 250 km/h feletti száguldás okoz egy törékeny üveggyapot cipősdobozba zárva. Így aztán néhány évvel ezelőtt tárt karokkal fogadtuk a *Grand Prix Legends*-et, mely a 60-as évek lecsupaszított, elektronikamentes, vérfagyasztó autóversenyzését elevenítette fel. A rally is sokat változott az évek során, és a modern rallyjátékok többségében egy olyan, csúcstechnikára épülő sport jelenik meg, amelyet egyre jobban ellenőrzése alá von az üzlet és a nagy autóipari konszernek. Értitek már mi a probléma?

Vezetni átkozottul nehéz

Legyünk őszinték: azok, akik vezették már valamelyik 70-es években gyártott Ford modellt értékelni tudják mit jelent egy Mark 1 Escort RS2000-rel zúzni egy sáros, fákkal szegélyezett rallypályán. A kocsit érezhetően nehéz kézben tartani. Az igazi férfiak csak nevetnek a megerősített karosszéria, a modern biztonsági sebváltó és a normális tapadási tulajdonságokkal rendelkező gumik teljes hiányán. Egy igazi férfinak nincs szüksége katalikus konverterre vagy nyomatékszabályozóra. Az igazi férfi aszfaltot reggelizik és magas oktánszámú benzinnel öblíti le. Az igazi férfi olyan, mint például Janne Alanenpää, a Bugbear – a *Rally Trophy*-t fejlesztő cég – ügyvezető igazgatója.

„A számítógépes játékokat elárasztják a World Rally Championship licenc alapján készített autók, ami ma már közel sem számít újszerűnek vagy izgalmasnak. – mondja a rallymániás finn – Teljesen más dolog viszont régi, bivalyerős kocsikat vezetni, amelyekben nincs egy vezetési segédlet sem, és a



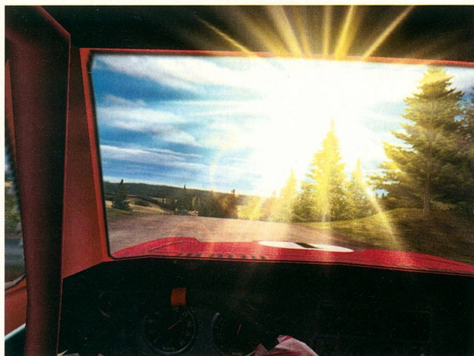


FEJLESZTŐ
BUGBEAR

A 2000. márciusában alapított Bugbear fejlesztőház a jeges Finnországban székel. Ebből következően ez az első projectjük, bár az ügyvezető igazgató, Janne Alanenpää (képünkön) és legénysége nem kezdők a szakmában. Alanenpää korábban a *Thrust, Twist 'n' Turn* projektvezetője volt a Carts Entertainment-nél. A sífutás, a szaunázás és a focisták exportja mellett a rallysport is rendkívüli népszerűségnek örvend a finnek körében. Nos, valószínűleg tényleg jobb egy fűtött utóban ülni, mint például mínusz 25 fokban strandröplabdázni.

Kiadó: JoWood
www.bugbear.fi





Melyik autóversenyes program lenne teljes megcsillanó szélvédő nélkül?



Ez vagy a por, vagy komoly gondok vannak a kipufogócsővel.



karosszériájuk is távol van a tökéletestől." A készülő játék alátámasztja ezt a kijelentést: bár nem hardcore szimulátor, nagyon erősen kell koncentrálni ha végig akarjuk vinni a kocsinkat a pályákon. Nem nagyon szabad lassítani, mivel a régi versenygépek közel sem gyorsulnak olyan jól, min az újak, ha viszont rosszul számítjuk ki a kanyart, vagy túl hamar fékezünk, azonnal megmutatkozik az autók makrancos természete.

Motorcsere

A kocsikban dolgozó évtizedes technológiai megoldásokkal ellentétben a *Rally Trophy* engine-je vadonatúj csúcsmodell – nem meglepő tehát, hogy a játék jövőre Xbox-ra is megjelenik. A valós idejű árnyékolás és megvilágítás csak a kezdet: a kocsi menetszele felkapja, és realisztikus örvénylésbe hozza a felverődő port. A látványos fényképek sem hazudnak: a pályáknak közük sincs a *Colin McRae 2* szűk, folyosószerű útjaihoz. Ha megcsúszunk a svájci lejtőkön legközelebb a völgyben állunk meg, égnek meredő kerekekkel, egy jeges hegyi patak medrében. „A *Rally Trophy* páratlan realizmust ígér – főleg a károsodások ábrázolásban – de egyetértek. Egyszerűen csak játszani kell vele, és előbb-utóbb minden extrára fény derül – közben azért nem árt ügyelni az arcunkra kiülő őrült vigyorra."

„A játékokat elárasztják a World Rally Championship licenc alapján készített autók, ami ma már közel sem számít izgalmasnak."
JANNE ALANENPÄÄ

Piszkos tizenkettő

A játékban 12 autó szerepel, ezek mindegyike igazi rallykocsi volt a maga idejében, a 60-as, 70-es években. A skála a fürge Mini Cooper 1275S-től egy korai Porsche 911-es modellig terjed, ráadásul mindegyik gépet licencelték, ami azt jelenti, hogy a Bugbear megkapta a teljes technikai dokumentációjukat. Jelen esetben talán igazságtalanságnak tűnik, de a multiplayeres versenyekben játékstílusunknak megfelelően választhatunk kocsit. Egy lejtős, kanyargós szakaszon például ideális lehet a könnyű Mini, előnyt élvezve a Ford Lotus Cortina-hoz vagy a Hillman Rally Inc.-hez hasonló nehéz járművek előtt. A megalkuvásmentes masinák valószínűleg csábító kihívást jelentenek majd az igazság szerint kifáradóban levő műfaj rajongóinak.



Tuti, hogy a zord klímájú Finnországban a fejlesztők csak vágyakozhatnak a napos, meleg pályák után.

Rallyzó mumusok

A Bugbear fejlesztői tisztában vannak azzal, hogy kevés autóverseny vizsgázik egyformán jól single- és multiplayerben. Ezt észben tartva mindkét elemet külön tervezték meg, úgy, hogy önmagukban is élvezetesek legyenek: a rallyszakaszok (49 db) képzeletbeliek, de valóban létező helyszínek alapján készültek, és mindegyik nagyfokú koncentrációt és ügyességet igényel. A többjátékosos menetekhez 10 körpálya áll a rendelkezésünkre – ezek inkább a fékevesztett online és LAN körversenyek filozófiáját teszik magukévá a hosszú, kanyargós egyeneseken folytatott magányos száguldás helyett. Ahogy Janne Alanenpää megfogalmazza: „Minden a játékos ízlésén múlik, a titok pedig az, hogy mindkét világból a legélvezetesebb elemeket kell beépíteni."

A kocsi viselkedése minden autóversenyes játékban alapvető fontosságú – a *Rally Trophy* kapcsán az embernek a gyakran használt „játszható realizmus" kifejezés jut az eszébe. Bár a *Rally Trophy* járművei korántsem lomhák, az eszeveszett gyorsulás hiánya a szokásosnál valószerűbb menettulajdonságokat eredményez – ritkán megyünk olyan gyorsan, hogy ne tudjunk elkerülni egy szükségtelen karambolt. Ez egyben azt is jelenti, hogy sohasem érjük el azt az irtózatos tempót, aminél csak rohanunk előre, függetlenül attól, hogy eltrafálunk-e valamit vagy sem; az ilyen jelenetek nélkülözik a realizmust és az élvezetet – márpedig a *Rally Trophy* a jelek szerint pontosan ezzel a kettővel fog megörvendeztetni minket. **PCF**

>>BÁNJ VELÜK FINOMAN!

Biztos kéz kell a gépek egyenesben tartásához a trükkös terepeken.



01 **Az éles kanyarok és a sziklák miatt a hegyi terepeken nem lehet hibázni. Ha rosszul méred fel a csúszást, nagy bajba kerülsz.**



02 **A képen látható Cortina-t sokkal nehezebb az úton tartani mint gondolnánk – az öreg masinák elég fürgék.**



03 **Minden versenyző rémálma: jeges úttest. Ha beleszállunk egy hótorlaszba még a szöges gumi sem segít, ráadásul néha alig látni az utat.**

→ MEGJELENÉS 2001. DECEMBER

INCOMING FORCES

Az első rész miatt bármelyik másik játéknál többen vettek 3D-s kártyát. A *Serious Sam* és a *Black & White* korában azonban képes lesz a folytatás nemcsak szép, de okos is lenni?



...és ekkor jöttek rá a katonák, hogy nem jó aknamező közepén táborozni.



A Rage féle Robbanás. Az egyetlen figura a szakmában, akinek saját ügynöke van.

A LÉNYEG

Gondolatban menjünk vissza 1998-ba. A 3dfx-es kártyák egyre többet tudnak – már nem csak a Lara Croft domborulatainak minél élethűbb megjelenítése után áhítozó kamaszfiúk álmainak beteljesítői – a lens flare hivatalosan is halálos fegyverré vált, és egy rövidke program, az *Incoming* tartja izgalomban a világ játékosait. A képernyőrengető robbanások láttán mindenkinek leesett az álla, a nyálcsorgatás a Niagara vízeséssel kelt versenyre, a szemgolyónk majdnem szétdurrant a harsány színektől, az adrenalinban tocsogó, szédületes akció pedig megszerezte a „3D szakértő" címet a Rage fejlesztőinek.

A játékmenet sajnos korántsem sikerült ennyire jól. Az *Incoming* sekélyes, agyatlan lövöldözős volt, amelyet nem igazán volt érdemes elővenni miután egyszer végigment rajta az ember. Abban az időben ez nem sokat számított, de ma már sokkal kifinomultabb az ízlésünk, és a csinos külső mellett mást is szeretnénk a pénzünkért. A Rage szerencsére pontosan ugyanúgy tisztában van ezzel, mint mi, és miután próbára tették stratégiai képességeiket az eredeti ötletekben gazdag

>>TORONYUGRÁS

Támad az emberi csürhe! Vörös kód! Bárcsak egynél több pilótánk lenne...


Egy őrtoronyban ülünk, a támadók pedig nekilátnak a dolguknak... Bombázókkal, vadászgépekkel és robotokkal támadják az előretolt kommunikációs állást.


A komközpont biztonságban van, de az ellenség repülői most a fő bázisunkat támadják titkos támaszpontjukról. Mi is gépbe pattanunk, és már indulunk is.



Mitől titkos bázis ez a parttól két méterre horgonyzó hatalmas anyahajó? A pusztulása ettől még látványos lesz. Mindjárt... úgy van... végük.

„Az eszeveszett mészárlásra helyezzük a hangsúlyt, és hatalmas arzenál áll majd a játékosok rendelkezésére."

MARC JONES


Az emberek szigorúan titkos „bumerángpuskája" vegyes sikerrel mutatkozik be a csatatéren.

Hostile Waters-szel, készen állnak arra, hogy új életet leheljenek a nem túl sok képviselőt felvonultató akció/RTS műfajba az *Incoming Forces* címet viselő, régóta várt folytatás kiadásával.

A KÖRÍTÉS

Már a történetből látszik, hogy az új epizód sokkal összetettebb lesz az elődjénél. A teraumenek (pluszpont, ha emlékeztél a nevükre) invázióját túlélő emberiség hangyányit bosszúálló hangulatba került az első rész után, és rohammunkában porig is rombolták az ellenség szülőbolygóját. Sajnos az újabb inváziótól való rettegés miatt a béke és gyarapodás korszakát a paranoia és a gyanakvás kora váltotta fel, és az emberiség – igazi Nietzschei stílusban – maga is agresszorrá vált, elpusztítva minden idegen civilizációt, amelynek a képviselői akár egy kicsit is gyanúsnak tűnnek. Az *Incoming Forces* kezdetén a békés kayiodo fajon van a sor – közéjük tartozik az általunk alakított szereplő is – hogy a radarképernyőkön felfedezzenek valami nyugtalanítót, készenlétbe helyezzék a harci gépeket és gondosan fellocsoljanak minden talpalatnyi helyet benzinnel, hátha becsapódik egy bomba.

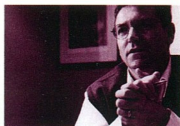
„Az eszeveszett mészárlásra helyezzük a hangsúlyt – oszlat el minden bizonytalanságot Marc Jones, az *Incoming Forces* tervezője –, és hatalmas arzenál áll a játékosok rendelkezésére." Az utóbbiak gazdagítják majd a játékot az eddig fájóan hiányzó stratégiai elemekkel. Akik ismerik az eredetit bizonyára emlékeznek a széles járműválasztékra – mozdíthatatlan lövegtornyoktól, repülőgépeken keresztül idegen űrhajókig sok minden szerepelt a kínálatban. Az *Incoming Forces* tovább bővíti az arzenált vadonatúj tankok, tüzérségi egységek, légpárnások és csúcstechnológiás helikopterek bevetésével.

„A játékos szabadon váltogathat az egységek között küldetés közben, ami lehetővé teszi, hogy mindig megtaláljuk a legideálisabb eszközt a feladat teljesítéséhez. – folytatja Marc – A multiplayer beépítése megnöveli a játékkal tölthető időt; lesz deathmatch, és csapatban is küzdhetünk." Például egy kommunikációs állást kell megvédeni: egy géppuskaállásban kezdünk és leszedjük a támadó bombázóit, aztán átugrunk egy tankba és semlegesítjük a szárazföldi erőket, végül irány a bombázónk pilótafülkéje, és már indulhat is a bázisuk elleni támadás.

Single-player játékmódban is izgalmas a dolog, arra a gondolatra azonban, hogy az *Incoming* színpompás 3D-s tájait idéző pályákon harcolhatunk a többi játékos ellen, valószínűleg minden gamer szíve megremeg, főleg ha figyelembe vesszük azt, hogy míg a normál RTS-ek csatáit a gazdaság fölény dönti el, itt tisztán a harci képességek számítanak.

A KULISSZÁK MÖGÖTT

A folytatásban, mely 20 évvel a rekordeladásokat produkáló eredeti után játszódik, a Rage fejlesztői négy világot teremtettek: négy védelemre szoruló teraumen bolygót. Bár a küldetésekkel kapcsolatban egyelőre nagy a titkolózás, eláruljuk, hogy a Rage a következő kódneveket adta a planétáknak: Fantasy, Life, Fortress és Core – menet közben azt is megtudtuk, hogy az egyik idegen űrállomáson titkos űrbeli alküldetésekkel is találkozhatunk majd. **PCF**



FEJLESZTŐ
RAGE

A Liverpoolban székelő Rage fejlesztőházat 1992-ben alapították, és a cég a *Striker* focisorozattal alapozta meg hírnevét. Azóta sokféle PC-s játékot készítettek, többek között az eredeti *Incoming*-ot, a *Hostile Waters*-t, az *Eurofighter Tycoon*-t és az *eRacer*-t, miközben PlayStationre és Nintendo Game Boyra is számos programjuk jelent meg. Jövőbeli terveik között szerepel a filmklasszikusnak számító *Rocky* számítógépes változatának elkészítése, és néhány – egyelőre szigorúan titokban tartott – Xbox project befejezése. Ezekkel talán a PC képernyőjén is találkozunk.

A Rage, az egyik legutolsó tisztán angol tulajdonban levő fejlesztőház mindig is erős volt az akció terén, a védjegyüknek számító robbanásokat gyakran nevezik a szakma csúcsának. A *Carrier Command* alapjaira épülő, lebilincselő hangulatú *Hostile Waters*, melynek történetét a legendás Warren Ellis írta, különösen nagy megbecsülésnek örvend.

Kiadó: Rage
www.rage.co.uk


Az egységek viszonylag kevés poligonból épülnek fel, ezért elég sok lehet belőlük egyszerre a képernyőn.


Az *Incoming* megbízhatóan produkálja a színpompás robbanásokat.

→ MEGJELENÉS 2001. SZEPTEMBER

THE WEAKEST LINK

Nincs Kegyelem. Meghódította az USA-t, Nagy-Britanniát, és már a TV2 csatorna képernyőjén is megjelent.

A LÉNYEG

Vajon mi más lehetne a stratégiája egy sikeres kvízjátéknak? Lassan meghódítja Amerikát, kb. fél tucat országban indul be hamarosan a helyi változat, így aztán ez volt a következő logikus lépés a BBC üdvöskéje számára. Ahol megjelenik a *Legyen Ön is milliomos!*, hamarosan követi a *The Weakest Link*, és ahogy a TV-ben, a számítógép képernyőjén is jobb akar lenni a vetélytársánál. Az Activison-t érte az a szerencse, hogy megszerezhette a licencjogot a BBC-től, a játék népszerű műsorvezetőjével, Anne Robinsonnal együtt. A PC-s változat hűen követi a TV-s verzió forgatókönyvét: olyan, mint egy normál kvízjáték *Big Brothers* elemekkel keverve (a hazai csatornákon a *Bár* képviselte ezt a műfajt). Egyszerűbben: kérdésekre kell válaszolni, a jó válaszokért pénznyeremény jár, és közben megkapjuk azt az élvezetet, hogy kiszavazhatjuk a játékból azokat a vetélytársakat, akik valami miatt nem szimpatikusak. Mindez persze nem csillapíthatja azoknak az étvágyát, akik epekedve várják a *Duke Nukem Forever*-t, de komoly összegbe fogadunk, hogy a megjelenést követő hetekben a *The Weakest Link* fogja vezetni az eladási listákat.



>>Máté Krisztina legalább olyan népszerű, mint a *The Weakest Link* műsorvezetője, Anne Robinson.

A KÖRÍTÉS

A program grafikailag simán megveri a *Legyen Ön is milliomos!*-t, ugyanis 3D-s motort kapott, ráadásul 24, valóban létező személyekről mintázott versenyzőt vonultat fel – ha valaki jól tud angolul, kellemesen szórakozhat jellegzetes (és vicces) tájszólásukon. A *The Weakest Link* lényege a rivalizálás, nem csoda hát, hogy a játék is erre lett kihegyezve. A menetekben maximum 7 személy vehet részt, így aztán elég kemény csata várható. Pontosan ez a szép az egészben: képzeld el, milyen élvezet lehet kiejteni a legjobb haverodat, aki rémületesen béna válaszokat ad. A feszültséget a fogcsikorgató küzdelmet hozó végjátékban, amikor végképp és megfellebbezhetetlenül be akarod bizonyítani apádnak, hogy okosabb vagy nála. A kétségbeejtő csüggedést, amelyet a „Goodbye!" szó elhangzása okoz, amikor pedig mindössze egy körben nyújtottál katasztrofális teljesítményt. Ha az ismerősök kidőlnek, számos mesterséges játékos közül válogathatunk. A szintetikus versenyzők MI-je mindig alkalmazkodik az adott helyzethez amikor el kell eldönteni ki essen ki – vagy arra szavaznak, aki reménytelenül béna, vagy arra, aki idegesítően jó. Túlságosan is valószerű az egész.

Amerikában és Nagy-Britanniában az emberek többsége azonban valószínűleg Anne Robinson miatt veszi meg a játékot.

>>AZT MONDJUK HELLO!, RÁVÁGJA VISZLÁT!

Van tehát a TV show – nézzük, hogyan működik a PC-s változat.



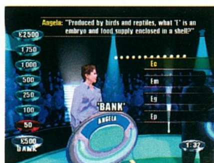
01 Először válasszuk ki a játékosokat. Mindegyiküknek vicces a szinkronhangja, de vajon ki asszisztáljon főnyeremény megkaparintásához?



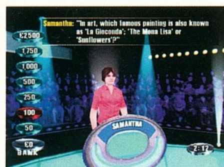
02 Nézz mélyen az ellenfelek szemébe miközben beállsz a körbe. Megkönnyítjük a feladatodat, ha jelentkezni akarsz a TV Show-ba.

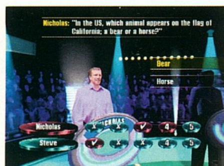


03 Amikor a kérdések feltűnnek a képernyő tetején, Anne felszólít arra, hogy jelölj meg egy válaszlehetőséget. Felelj helyesen és gyorsan...

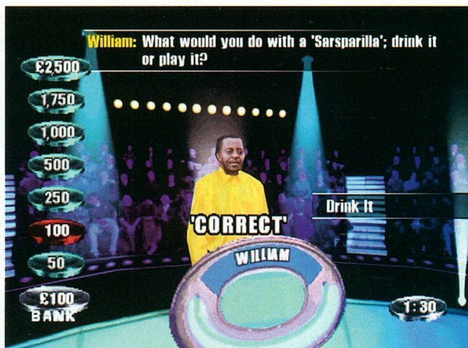


04 Amikor rád kerül a sor, kiveheted az addig összegyűjtött nyereményeket. Ha azonban megbízol a riválisokban, meg is sokszorozhatod.





Mint a birkák a vágóhídon... Felsorakoznak, így Ms. Robinson kedvére gúnyolódhat.



Még hogy helyes! Talán nem láttak még sasparillavadászatot? Meginni? Mit gondolnak magukról ezek a kérdésírók, de komolyan?



FEJLESZTŐ
ACTIVISION

Az Activision szoros együttműködésben dolgozik a BBC Multimedia-val a játék elkészítésén, annak érdekében, hogy a végeredmény minél jobban hasonlítson az eredetihez. Miközben az Activision a kódolást végzi, a BBC a reklámozásban és a márka eredetiségének szavatolásában működik közre. Nem vettek igénybe külső közreműködőket, egyedül az engine-t biztosította az angol Travel Tales Ltd., mely gyerekeknek szóló PlayStation játékairól lehet ismerős (*Toy Story 2*, *Muppet RaceMania* és az újdonságnak számító *Crash Bandicoot*).

A *The Weakest Link* egyik legfontosabb eleme maga a műsorvezető, Anne Robinson, aki hosszú órákat töltött a hangstúdióban, hogy minél több csípős megjegyzéssel örvendeztesse meg a játékosokat. Még azt is megengedte, hogy elkészítsék 3D-s digitális képmását – mindezt annak a reményében, hogy sikerül legyőzni a személytelenebb *Legyen Ön is milliomos!*-t. Az ígéretek szerint ősszel részt vesz a játék reklámkampányában, ahogy az idei E3-on is személyes jelenlétével támogatta a kiadványt.

Kiadó: Activision
www.activision.com

Számos kérdéshez fűz valamilyen apró kommentárt, figyelmeztet minket ha túl sokáig gondolkodunk, a menetek között is hallatja a hangját, és hírhedten gonoszul bánik a vesztesekkel. FMV-kből sincs hiány, ami szavatolja, hogy a csípős megjegyzések ne váljanak túl gyorsan elviselhetetlenül önismétlővé. Ha ez még mindig nem elég, a műsorvezetőnő teljes 3D-ben renderelt képmása valószínűleg a maximalistákat is kielégíti.

Bár a számítógépes kvízjátékok ritkán hozzák izgalomba azokat, akik a fegyverek és a vérontás mellett kötelezték el magukat, érdemes megjegyezni, hogy a *The Weakest Link* nem mindennapi kihívásnak ígérkezik: nehéz kérdések vannak benne. Nagyon nehezek. Az ember már nem vágja olyan magabiztosan a stúdióban ülő, bénának tűnő játékosok arcába a választ otthon, a nappaliban miután élőben is belekóstolt a dologba. Menet közben nem ér megtanulni a válaszokat. Nem is lehetséges egyébként, mivel kb. 100000 kérdés vár ránk. A program készítői mindenesetre azokra is gondoltak, akik nem képesek létezni csalások nélkül. A *The Weakest Link* tartalmaz egy szabálymódosítási opciót, amellyel megváltoztathatjuk a nehézségi szintet, bármikor kivehetjük az addig megnyert pénzt, és tetszés szerint megemelhetjük a téteket.

A KULISSZÁK MÖGÖTT

A játék még nem készült el teljesen – elég bizarr hibák vannak benne: Robinson gyakran ok nélkül gúnyolódik, és az ellenfelek MI-je sem olyan ördögi, mint amilyen lehetne –, de az ígértetek szerint az ősszel esedékes megjelenésre minden tökéletes lesz. Mindazonáltal már most eléggé vonzónak tűnik: előbb-utóbb minden munkatársunk az asztal köré gyűlt amikor belenéztünk a béta verzióba. A kiszavazás keserű küzdelembe torkollott – jó pár lelki sebnek kell begyógyulni ahhoz, hogy visszaálljon a jó hangulat régebben annyira barátságos irodánkban. Az Activision előreláthatólag hatalmasat fog kaszálni, mivel a licenc feljogosítja őket arra, hogy a játékot PS1-re, PS2-re, Xbox-ra, Gameboy-ra (Advance és Colour), N64-re és a legendák homályába vesző GameCube-ra is kiadják. Mindez azonban nem tántorította el őket attól, hogy barátaik és munkatársaik kinézete alapján készítsék el a játékosok 3D-s modelljeit. Persze ki cselekedne másként a helyükben? A *The Weakest Link* mindeközben egyre jobban belemélyeszti agyarait a tömegkultúra lágy nyakába – a jelek szerint egyáltalán nem készül kiesni a versenyből. **PCF**



A játékfajták közti válogatás annyi feszültséget okozhat, mint egy holtverseny.

Játszótér

Mérlegen a havi fel-hozatal.



ARCANUM: OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

kb. 12 000 Ft Vivendi Universal Publishing http://sierrastudios.com

A csodák és a cselszövés világába kerültünk. Vajon elég csodás ahhoz, hogy elbűvöljön?

Minimum: P200, 32Mb
Ajánlott: PII-266, 64Mb

A játék izgalmas alapötletre épül: az 1800-as évek második felének valósága fantasy elemekkel bővül, így a hatalomnak két, egymással szemben álló forrása is van: a technika és a mágia. A két rivalizáló módszer határozza meg az általunk alakított szereplő képességeinek többségét, és ezzel azt is, mi történik vele a játék során.

Amikor kialakítunk vagy kiválasztunk egy karaktert, pontosan behatárolható kérdésekben kell dönteni, és az előrehaladásunk során a kezdetben meghozott döntések függvényében válnak hozzáférhetővé az új lehetőségek. A szabadság azonban nem jár együtt a folyamatos egyensúlyra való törekvés kényszerével, ami elég rossz hatással lehet a játékélményre. Ez pedig hatalmas szégyen egy olyan programnál, amely elméletileg komoly kihívója lehetne az Interplay egyeduralkodó RPG-inek, nevezetesen a *Baldur's Gate* sorozatnak és a *Planescape Torment*-nek.

>>A játék fantasy elemekkel bővül, így a hatalomnak két, egymással szemben álló forrása van: a technika és a mágia.



A mágia és a gőzgépek rafinált új díszekkel ékesítik a bevált RPG formulát.



A fegyverkovácsság kitanulásával kellemes támadóeszközökre tehetünk szert.

Clint Eastwood eltűnése

Az *Arcanum*-ot fejlesztő cég, a Troika tagjai – ironikus módon – az Interplay-ből váltak ki: ők készítették a *Fallout*-ot, és a *Fallout 2*-n is dolgoztak. Így aztán aligha meglepő, hogy mindkét játék hatása erősen érződik új művükön. A *Fallout*, melyben posztapokaliptikus tájakon barangoltunk kétségbeesett kalandozóként, alapszintű grafikai adottságai ellenére rendkívül erős hangulattal bírt, a története pedig erőltetettség nélkül tudott nagyszerű lenni. Az *Arcanum* jóval elevenebb és összetettebb világba viszi a játékost. A városok méretesebbek és sokkal többen laknak bennük, a történet tekervényesebb, és a küldetések száma is nagyobb. A világ megalkotásánál azonban a Troika fejlesztői lemondtak a *Fallout* csodálatos egyszerűségéről, és a Clint Eastwood filmeket idéző „egy férfi az egész világ ellen" életérzés is eltűnt.

A karaktergeneráció kellemesen összetett (ha sietünk, előre megalkotott ↘

>>HÁT MILYEN EMBER VAGY TE?

A képességeink meghatározzák, hogyan tudunk válogatni a lehetőségek között.



01 **Kövessük a mágia útját, és nem csak az ellenfelek megsebesítéséhez használható varázsigékre teszünk szert, de sok minden mást is megtanulhatunk.**



02 **Félelmetes harcos válhat belőled akkor is, ha inkább a technika mellett döntesz. Szerelkezz fel megfelelő páncéllal és egy jó karddal – varázsolni így is lehet.**



03 **A városokban némi tolvajlás is hasznot hajthat – még akkor is, ha az igazság nevében követjük el. A feladatra ügyességük miatt a félszerzetek a legalkalmasabbak.**



>>MI A DICKENS?

Egy közeli pillantás az *Arcanum* különös világára.



ÓRA

Bájos módszer a pontos idő kijelzésére, semmi több. Ha fölé visszük a kurzort, megmutatja a pontos időt és dátumot.

GYORSELÉRÉSŰ TÁROLÓ

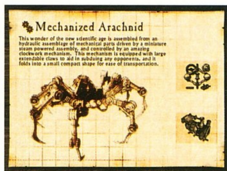
Itt bármit eltárolhatunk: gyógy- és egyéb italokat, tárgyakat (például álkulcsokat), akár még varázslatokat is.

PÁRBESZÉDABLAK

A multifunkciós ablak megjeleníti a legfontosabb eseményeket, vagy a varázslatok és képességek listáját.



A játék nyitójelenetében egy lezuhant léghajó roncsai között térünk magunkhoz.



A szakmai ismeretek elsajátítása mellett a pergamentekercsek is segíthetnek.

>>Nem sikerült elég meggyőzően visszaadni a viktoriánus társadalom légkörét, pedig át kellene itatnia a játékot.

szereplők közül is választhatunk). Számos lénytípus képviselői vannak jelen; többek között a fél-orkok, elfek és emberek szerepelnek a kínálatban, bár az is igaz, hogy bizonyos fajok esetében csak női szereplővel lehetünk. A mágia és a technika szembenállása kiemelt hangsúlyt kap, ami azt jelenti, hogy vagy megpróbáljuk közös nevezőre hozni őket (ilyenkor viszont egyik területen sem leszünk kifejezetten erősek), vagy szakértővé képezzük magunkat valamelyik műfajban. A két szembenálló tudásformán belül képesség- és varázslattípusokat különböztethetünk meg, a konkrét varázslatok és képességek ezeken belül helyezkednek el, és az egyes tapasztalatszintekhez tartozó pontok kiosztásával tudjuk őket magunkévá tenni – egyszerre mindig csak egyet. Teljesen szabadon dönthetünk arról, hogy mit tanulunk meg. Karakterünket kiképezhetjük például profi puskaművesnek, és az összegyűjtött alkatrészekből erős és értékes fegyvereket készíthetünk. Elsajátíthatjuk ezen kívül többek között a csapdagyártás, a gyógyitalfőzés, a robbanóanyagok, a páncélok és a primitív technológiájú fegyverek elkészítésének művészetét – a másik oldalt előtérbe helyezők 16 varázslattípus közül válogatnak. Mindezek mellett a játékban 16 alapvető képesség is van, amelyek minden szereplő számára létfontosságúak: ezek közé tartozik például a lopakodás, a verekedés és a zárfeltörés.

Léghajó, ha nem jó

A játék kezdetén a karakterünknek nincs háttértörténete – ez az *Arcanum* első nagy hibája. Kalandjaink egy titokzatos módon megtámadott léghajó roncsai között kezdődnek: innen mászunk elő ugyanis. Furcsa módon azonban nem kezdünk nyomozásba azonnal, kiderítendő mi történt: ehelyett zavarosnak tűnő küldetésnek következnek, tudomást sem véve az eseményekkel kapcsolatos nyilvánvaló kérdésekről. A végén persze minden kiderül, de az első néhány játékkal töltött óra elég kaotikusnak tűnhet, és a hangulat sem nevezhető magával ragadónak.

Az *Arcanum* ráadásul gyilkosan nehéz tud lenni. Pontosan ez az *Arcanum* legnagyobb baja, és emiatt nem válhat maradéktalanul sikeressé a központi koncepció, amely teljesen különböző szerepek játékba hozására törekszik.

Miss Viktória Molotov

A dolog arányait és a kidolgozás részletességét tekintve viszont kiemelkedő teljesítményt produkál az *Arcanum*, és akkor még meg sem említettük az ötletes képesség-rendszer nyújtotta nagyszerű lehetőségeket. Egy törpe mérnök szerepét alakítva folyamatosan a szemeteskukákat túrtuk fémdarabok, rongyok és ócska gépek után kutatva, és az összegyűjtött dolgok legnagyobb része jól is jött többek között tüskékkel kivert csapdák, Molotov-koktélok, gyógykenőcsök és tökéletesen működőképes puskák előállításához. Minden tapasztalatszinten lehetőségünk van új képességek és varázslatok elsajátítására, statisztikáink vagy általános tulajdonságaink feljavítására. Mivel mindent manuálisan állíthatunk be, a rendszer működése figyelemre méltóan kielégítő.

A *Baldur's Gate* sorozat kifinomultságához szokott szerepjáték rajongók egy kicsit valószínűleg csalódottak lesznek amikor beleszippantanak az *Arcanum* hangulatáb, azonban a többjátékos opció és a később várható kiegészítő történetcsomagok miatt megvan az esély arra, hogy az *Arcanum* érett játékprogrammá válik – bár kizárólag az igazán elkötelezettek fogják élvezni. **PCF**



Mindenképpen szükségünk van kísérőkre ahhoz, hogy esélyünk legyen a harcban, ezért aztán a játék elején érdemes lehet felnyomni a Karizma pontszámot.

PCFVélemény

↗ Részletgazdag, nagyszerű karakter rendszer
↙ Kiegyensúlyozatlan. És ez a cím...

HASONLÓT KERESEL?
Fallout 2 Gyakran lesajnált, de hangulatos klasszikus
Planescape: Torment Sötétebb már nem is lehetne
Vampire: The Masquerade Pompás RPG

„Akad benne néhány hiba; egyszerre élvezetes és idegesítő." **77%**

Nagy matematika példatár

Az 1997-ben alakult EPC Kft. magas színvonalú és modern oktatási szoftverek kiadója és forgalmazója. A cég gondozásában megjelent A Nagy Matematika Példatár a világ legnagyobb olyan matematikai feladatgyűjteménye, amely összefoglalja a magyar matematikai tudást. 50 000 feladat és részletes megoldás segít a meglévő tudás biztos begyakorlásában, a feladatmegoldó-készség javításában és új készségek fejlesztésében.

A lépésenként levezetett, magyarázattal ellátott megoldások eligazítanak a megválaszolatlan kérdésekkel kapcsolatban, ami felgyorsítja a tanulás folyamatát. A példatár segítségével a diákok (12 éves kortól) könnyebben érhetnek el sikereket a tanulásban, a tanárok pedig időt és energiát takaríthatnak meg a tanításhoz való felkészülésből.

A teljesség igényével összeállított, gazdag gyűjtemény hatékony, könnyen kezelhető eszköz mindenki számára.

A CD-ROM lehetővé teszi a témakörök szerinti keresést. A főmenüből egyetlen kattintással eljuthatunk a kívánt feladatokhoz.

A példatárban a feladatok és a megoldások külön kezelhetők, MS Word dokumentumba másolhatók, illeszthetők és szerkeszthetők, majd nyomtathatók. A példákat, illetve a megoldásokat e-mailben is elküldhetjük, így a szoftver a távoktatásban is alkalmazható.

A példatár többféle platformon fut (Win98, WinNT, Win2000) ezzel is szolgálva a felhasználók kényelmét.

>>BÁPIT

A szoftver segítségével nincs több ismeretlen a matematika tanulásában és tanításában. A gyűjtemény 14 matematika témakört foglal magába:

- **Halmazok**
- **Számelmélet**
- **Algebra**
- **Kombinatorika és valószínűségszámítás**
- **Síkgeometria**
- **Térgeometria**
- **Vektorok**
- **Trigonometria**
- **Koordináta geometria**
- **Sorozatok**
- **Függvények**
- **Függvények folytonossága, határértéke, differenciálhányadosa**
- **Integrálszámítás**
- **Logikai feladatok**

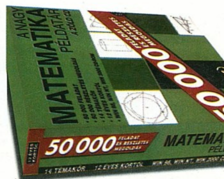


Felvételi, vagy érettségi előtt az egyik legfontosabb dolog sajna a matek...



Nem csak tanulni, hanem nyerni is lehet! Ha pedig ismételni akarsz (?), arra is jó.

A termék bruttó végfelhasználói ára: **4 990 Ft**.





OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

2001. arany-érem PCFormat szeptember

kb. 14000 Ft Codemasters www.codemasters.com/flashpoint

1985-ben a mai játékosok többsége csak pajzán gondolat volt a szülei fejében. A többiek fura zenéket hallgattak, és a nukleáris háború szüntelen fenyegetésében éltek.

Minimum:
PII-400, 64Mb RAM, 16Mb 3D gyorsító
Ajánlott:
PII-600, 128Mb RAM, 32Mb 3D gyorsító

Tegyük fel, hogy tényleg megtörténne. Kitörne a zűrzavar, az emberiségen őrület lenne úrrá, és hirtelen egy igazi háború közepén találnád magad. Mit tennél? Hogyan reagálnál? Elviselnéd azt, hogy egy idegen ország mezőit kell taposnod, fegyverrel a kézben, azzal a feladattal, hogy hús-vér embereket gyilkolj meg? Abban a biztos tudatban, hogy egyetlen golyó elég ahhoz, hogy hullazsákba zárva utazz haza az első repülőgépen?

A magunk részéről mi passzolnánk. Bár ezt már korábban is sejtettük. És miután hosszú időt töltöttünk az *Operation Flashpoint* társaságában, most már biztosan tudjuk. Hacsak nincs valami komoly baj veled, vagy nem sikerülne magas, például tábornoki rangra szert tenned, te sem élveznéd a háborút. Egyáltalán nem magával ragadó vagy férfias. Inkább rémületes és zűrzavaros valami, amibe egyáltalán nem jó belekeveredni. Mi legalábbis inkább távol maradnánk tőle. Ha azt hiszed, hogy a háború olyasmi, mint a *Counter-Strike* vagy a *Delta Force*, az *Operation Flashpoint* bebizonyítja, mekkorát tévedsz. A fejlesztők, a Cseh Hadsereg volt katonái minden bizonnyal pontosan tudják milyen az igazi harc, és ha a valódi vérontás kicsit is emlékeztet a Bohemia Interactive által kidolgozott virtuális élményhez, holtbiztosak vagyunk abban, hogy a lehető legkevesebbet akarjuk tudni arról, milyen is a valóságban.

Térjünk rá egyenesen lényegre: az *Operation Flashpoint* a valaha készült legjobb háborús játék. Nincs vetélytársa. A „háborús játék" kifejezést a lehető legszélesebb értelemben használjuk, beleértve a témában készült összes FPS-t, RTS-t, körökre osztott stratégiát, harcirepülőgép-szimulátort, az egész hóbelevancot. Egyetlen olyan program sem jut az eszünkbe, amelyik ennyire átfogóan ábrázolná a háború lényegét, miközben mégis megmarad játéknak.

>>Térjünk rá egyenesen lényegre: az *Operation Flashpoint* a valaha készült legjobb háborús játék. Nincs vetélytársa.

Két tábor

A történet nagyon okosan kitalált fikció, amelyben talán túlságosan sok is a zavarba ejtően valószerű elem. A *Flashpoint* 1985-ben játszódik – abban az időszakban, amikor Gorbacsov elindított a glasznosztyot és a peresztrojkát – egy kis szigetcsoporton, ahol a NATO-nak és az oroszoknak is vannak bázisaik. Olyan hely ez, ahol könnyen végzetes fordulatot vehetnek az események, ha például az orosz katonák szembefordulnak a párt főtitkárának új irányvonalával. Innentől már kitalálható mi fog történni, és valóban, hamarosan a NATO békefenntartó tagjai között találjuk magunkat...

Eddig a történet, a *Flashpoint* legvonzóbb tulajdonsága azonban az, hogy nemcsak gyalogosként harcolhatunk, de bármelyik járműbe is beülhetünk, és szabadon vezethetjük őket – a skála a dzsipektől a harci helikopterekig terjed. A fegyvereket kezelhetjük személyesen, de a lövész segítségét is igénybe vehet- ↘

>>NÉZŐPONTOK

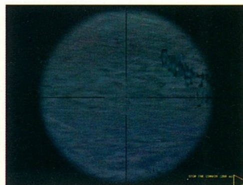
Az *Operation Flashpoint*-ban nem lehet csak úgy, ész nélkül lövöldözni a rosszfiúkra...



01 Az alapnézet a célkereszttel. Valamennyire lehet zoomolni, de alapvetően csak a közeli lövésekkel érdemes innen próbálkozni.

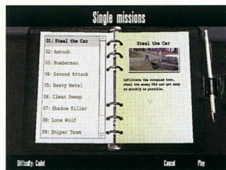


02 A távoli ellenfelek leszedéséhez át kell váltani a fegyvernézetre, ahol pontosan becélozhatjuk a ruszkikat. Ezt kapd ki, Iván!



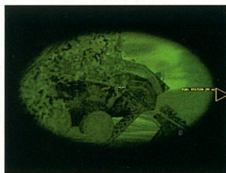
03 Szerezz egy orvlövészpuskát, és a megfelelő fedezékből, több 100 méterről is leszedheted a célpontot. Sohasem fogják megtudni ki végzett velük.





Nem akarsz a hadjárattal vesződni? Próbálkozz a különálló küldetésekkel. Lógós.




Nincs is jobb érzés annál, amikor éppen csak sikerül elkerülni egy tank lánctalpait.

Mindenhol akad egy Koslowski. Ne kérdezzétek miért, de így van. A nemzetközi békefenntartás el sem képzelhető nélkülük.



>>A játék legnagyobb részében gyalogosan kell harcolnunk, és ilyenkor látszik mennyire realisztikus a dolog.

jük. Fontos, hogy nem kell vaskos kézikönyveket végigböngészni ahhoz, hogy irányítani tudjunk például egy helikoptert; a *Flashpoint* ésszerűen egyszerű irányítási rendszert alkalmaz, ugyanakkor az élmény megfelelően valószerűnek tűnik azoknak (és ők a többség), akik még sohasem vezettek igazi koptert. Amikor először felszállunk, egy ideig valószínűleg ide-oda fogunk imbolyogni, és egyetlen célpontot sem találunk el, de néhány perc múlva már magabiztosan uraljuk a levegőt, miközben maximális hangerővel üvölt a fülünkbe a Valkűrök dala.

A járművek tehát sokat dobnak a *OFP* hangulatán, de ne számítsunk arra, hogy túl sok időt töltünk a páncélozott gépek biztonságos belsejében. Gyorsan kiderül, hogy a játék legnagyobb részében gyalogosan kell harcolnunk, és pontosan ilyenkor látszik mennyire realisztikus a dolog. Ott van az avatarunkként szolgáló katona, kb. egy szakasznyi bajtárstól körülvéve, a rádió, amelyből – gyakran zavaros – parancsok áradnak, és a hatalmas, gyönyörű táj, amely szinte biztosan barátságtalan oroszokat rejt, akik pillanatnyi tétovázás nélkül lyukasztják ki a bőrünket. Gyorsan átérezzük milyen lehet üldözött vadnak lenni, és megtanuljuk, hogy a túlélés legjobb módszere az, ha rohanunk ahogy csak bírunk a fedezéknek felhasználható helyek között, és azonnal hasra vágjuk magunkat ha fegyverdördülést hallunk. (Bár ha halljuk a dörgést lehet, hogy már késő. A *Flashpoint*-ban ugyanúgy terjed a hang, mint a valóságban, ami azt jelenti, hogy a golyó hamarabb hatol a fülünkbe a lövés hangjánál. Nagyon durva.)

Ágikám, a puskám!

Eleinte csábító lehet megbújni és kizárólag a túléléssel foglalkozni, de hamar kiderül, hogy az elrejtőzős taktika nem működik. Egy csapat tagjaként harcolunk, és a csapat gyorsan elvérzik a segítségünk nélkül. Az egyetlen esélyünk az, ha nevet adunk a puskánknak, és elkezdjük használni. A fegyvereket a lehető legpontosabb modellezéssel készítették, és mindegyikhez két nézet tartozik. Az egyik a standard FPS nézőpont, a képernyőn megjelenő célkereszttel, mely a közelharcban használható, a másik a fegyvernézet, amelynél úgy látjuk a dolgokat, mintha egy igazi puska célzókészülékét használnánk. A fegyverek többsége ezzel a két nézettel rendelkezik, de néhány küldetésben speciális orvlövészpuskát kapunk, amely távcsővel is fel van szerelve, és ezért több száz méterről is pontos lövéseket lehet leadni vele. Hurrá!

Bárcsak ennyire egyszerű lenne. Az ember azt gondolná elég fedezéket találni, megbújni és leszedni mindenkit, aki csak felbukkan a környéken. A *Flashpoint* mesterséges szereplőit azonban dörzsölt MI-vel látták el, így aztán gyorsan megtalálják a rejtőzködő lesipuskást, és nagyon csúnyán végeznek vele. Hamar megtanuljuk tisztelni az ellenfelek intelligenciáját, és elkönyveljük, hogy legalább annyira trükkösek tudnak lenni, mint mi. Meglátunk például egy orosz mesterlövészt, amint éppen lebukik a sövény mögött – gyorsan kiderül, hogy nem csak rejtőzködni akar, hanem elkezd kúszni az aljnövényzetben megfelelő lőállást keresve. Tanuljunk tőle és cselekedjünk hasonlóképpen.

>>REPÜLŐLECKE

A valóságban nem lehet percek alatt megtanulni helikoptert vezetni. De egy játékban...


01 A feladat: egy ellenséges konvoj megsemmisítése. Íme a kopter; üljünk be. A fegyverkezelő a jelek szerint elaludt.


02 Becélozzuk a rosszfiúkat, és megparancsoljuk a lövésznek, hogy végezzen velük. Személyesen is elintézhetjük őket, ha úgy jobban tetszik.


03 Uncle Sam ismét győzedelmeskedett, ideje visszatérni a bázisra egy teára. Bár az amerikaiak valószínűleg jobban szeretik a hideg sört. Brrr.



Na így kell megállítani egy konvojt. Nézzétek a gyönyörű sárga felhőket.



Egyedül vagy. Nálad az iránytű. Ettől még simán megtalálnak és kinyírnak. Bocsi.

>>ÖLÉSRE KÉSZEN!

Lassan közeledünk az ellenséghez. Lássuk mi segíti a munkánkat.



ÚTMUTATÓ

Elfelejtetted a billentyűzetkiosztást? A *Flaspoint* előzékenyen felsorol mindent, amit a küldetés teljesítéséhez tudni kell. A szövegdoboz egy idő után elhalványul, de bármikor előhívható a [H] megnyomásával.

RÁDIÓ

Egyébként is hallani, de itt el is olvashatjuk az aktuális üzeneteket. Valaki egy Steps nótát kezdett énekel, úgyhogy ideje vonalba fejlődni.

A BAJTÁRSAK

Rájuk ne lőj. Veled vannak. Az egyenruhájuk zöldje egy kicsit eltér az oroszokétól, így könnyű felismerni őket. Grrr.

PARANCSMENÜ

Íme a parancsmenü. Intelligens rendszer, mellyel összetett utasításokat adhatunk embereinknek néhány gombnyomással. Ki mondta, hogy parancsnoknak lenni nehéz feladat?

AKCIÓMENÜ

Az egér görgőjét (vagy ennek hiányában az [Entert]-t) megnyomva megjelenik a teendők listája, amely mindig a helyzet függvényében változik. Kösz, de még nem kell újratölteni.

>>Ami a látványt illeti, a *Flashpoint* távolról szebb, mint közvetlen közelről. A tájak csodálatosak.

Ja, és egy pillanatra se felejtsük el, hogy nem vagyunk egyedül. Na jó, szóval néhány magányos, lopakodásra kihegyezett szabotázsakcióban tényleg nincs mellettünk senki, de az esetek többségében egy csapat tagjaként tevékenykedünk, rádión tartva a kapcsolatot a többiekkel. A *Flashpoint* parancskiadási rendszere egyformán jól működik ha mi kapjuk az utasításokat, vagy ha már előléptettek, és nekünk kell irányítani katonáinkat. A parancsokat a beépített menürendszeren keresztül adjuk ki – gyakorlatilag bármit közölhetünk, ami fontos lehet a feladat teljesítésének szempontjából, ráadásul elég a célkereszttel rámutatatni a helyszín megfelelő pontjára majd ráklikkelni egy utasításra ahhoz, hogy az embereink oda menjenek és azt csinálják, amit akarunk. Egyszerű módszer, de a *Flashpoint* sok más eleméhez hasonlóan nagyon hatékony.

Ahogy azt már mondtuk, az irányítási rendszer hatékonyságára sem lehet panaszunk. Használhatjuk a hagyományos FPS módszert (egyik kéz a billentyűzeten, a másik az egéren), és annak ellenére, hogy a parancsmenük miatt néha kalandoznunk kell a gombokon, továbbá időnként át kell váltani harmadik személyű nézetre, amely bizonyos helyzetekben létfontosságúnak bizonyul, vagy ki kell kapcsolni az egeret a járművek irányításához (néha azzal is megy a dolog, máskor egyszerűbb a billentyűket használni), sohasem kell a tökéletlen irányítással birkózni azokban a pillanatokban, amikor az akcióra való koncentrálás a lényeg. A rendszer egyszerűen gyönyörű – egy pillanatra sem éreztük szükségesnek eltérni az alapbeállításoktól.

Nincs kibúvó

Ami a látványt illeti, a *Flashpoint* távolról szebb, mint közvetlen közelről. A tájak csodálatosak, az ég káprázatos (éjszaka pontosan betájolt csillagok szikráznak), de ha túl közel megyünk a dolgokhoz kellemetlen élményben lesz részünk.



Kellemes táj, tetszetős árnyékok. A *Flashpoint-ban* minden szép. Kivéve a háborút.



Csak akkor fogd rá a fegyvert valakire, ha lőni akarsz. Nehogy félreértés legyen...



Igen, át lehet lőni a kerítésen. A fickó a saját kárán tanulta meg.

A katonák különösen gányoltnak tűnnek amikor közvetlenül mellettünk vannak, de annyira szépen mozognak és olyan kevés időt töltenek testközelben, hogy könnyedén megfeledkezhetünk a dologról. A *Flashpoint* grafikája általában kitűnő, és a mozgások is kifogástalanok.

Ráadásul nagyon sok időt tölthetünk el vele. Miután végeztünk a szuperhatalmak közti összecsapás rémületes és szövevényes történetét elmesélő hadjárattal, és végigjátszottuk a hasonlóan lenyűgöző különálló küldetéseket, még mindig hátra van a multiplayer és az elképesztően egyszerűen használható küldetésszerkesztő. Mindkettő nagyszerű extra, de a hadjárat küldetései annyira nagy hatással vannak az emberre, hogy elég sok idő telik el mire késztetést érzünk arra, hogy elővegyük őket.

Egyszóval elégedettek vagyunk. A Bohemia és a Codemasters a jelek szerint mindenre gondolt, és a valaha készült legjobb háborús játékot sikerült összehozniuk. Annyira jól sikerült, hogy ha egyszer tényleg kitör a világháború, elvonulunk a Bakony mélyére, és megpróbáljuk ott kivárni míg elmúlik a vész. **PCF**

PCFVélemény

↗ Ijesztően realisztikus
↙ Néhol csúnya a grafika

HASONLÓT KERESEL?
Half-Life: Counter-Strike Online tűzpárbaj
Delta Force: Land Warrior Háborúzó jenkik
Hidden and Dangerous II. vh.-s lövöldözős

„Sosem játszottunk ennél lenyűgözőbb háborús játékkal." **94%**



FLY! II

kb. 12000 Ft Take 2 www.iflytri.com

"In a sky full of people, only some want to *Fly!* Isn't that crazy?" – énekelte Seal. Mi sem mondhatunk mást.



Polgári helikopter ilyen hűséges szimulációjával még nem nagyon találkoztunk.



A térképek minőségi darabok – kár, hogy kizárólag az USA-t ábrázolják.

Minimum:
PII-333, 64Mb, 16Mb 3D gyorsító
Ajánlott:
PIII-500, 128Mb, 32Mb 3D gyorsító

Egy ismeretlen nő szorítja a kezünket. A folyosó másik oldalán egy gyűrött öltönyt viselő férfi arcán izzadtság patakzik, kicserepesedett ajkakkal egy imát mormol. Az előttünk levő ülésen egy kisgyerek kapaszkodik az édesanyja ingujjába, és izgatott felkiáltással töri meg a baljóslatú csendet: „Anyu, anyu, a tengerre szállunk le!". A nő alig palástolt pánikkal a hangjában válaszol: „Ugyan már!", de közben nem mer kinézni az ablakon. Két sikertelen leszállási kísérlet után ismét ráfordulunk az éjszakai, ködben úszó palomai repülőtér kifutópályájára, a fejünkben pedig minden repülőgép-szimulátor pilóta vágyainak filmje pereg: a berúg, rosszul lesz vagy ejtőernyővel kiugrik a pilóta. A PC-s szimeken edzett utas végigsiet a folyosón, belép a pilótafülkébe, megragadja a kezelőszerveket, és biztonságban teszi le a gépet, az utasok mámoros ujjongásától övezve. Aztán néhány perc múlva, amikor életre kel a hangosbemondó, szerencsére nem a stewardess ideges hangja szólal meg: „Tud Önök közül valaki repülőgépet vezetni?". Helyette a pilóta jelentkezik, és közli, hogy a gép Barcelonában fog leszállni.

Ha bekövetkezik a valószínűtlen esemény, és valamikor életünkben egy igazi repülőgép botkormánya előtt találjuk magunkat, ráadásul – és ez még valószínűtlenebb – túl is éljük a kalandot, mindenképpen köszönetet mondunk a Terminal Reality Inc.-nek és a PMDG-nek, akik a *Fly!*-jal és a hozzá megjelent Boeing kiegészítéssel a magasban szárnyaló vasmadarak eddig készült legprecízebb PC-s feldolgozását adták a világ játékosainak. A gépek külseje az utolsó szegecsig élethű, az imádnivaló festés pedig édesen csillan meg a napfényben.

>>BŐRKÁRPIT

Vegyük csak szemügyre a luxuskivitelű belső tereket...



01 Fényűző borjúbőr kárpitozás és diófa berakások – a Peregrine a légiflottánk büszkesége.



02 Szexis krokodilbőr falidekor teszi ideálissá a Dragonfly-t az ünnepelt sztárok szállítására.



03 Koszos műbőr és enyhe, diszkrét hányásillat – a *PCF* kezdő pilótái most szálltak ki a Bellből.

Nyálas aszfalt

Ha kellő mennyiségű nyálcsorgatás után beszállunk a *Fly! II* valamelyik gépébe, elégedetten konstatálhatjuk, hogy a belső tér mellett az irányítópanelek kialakítása is egészen kivételes. A TRI-nél senki sem áhítatosabb, ha a pilótafülke valósághű visszaadásáról van szó. Védjegyüknek számít, hogy nem próbálják átalakítani a berendezést csak azért, hogy elférjen a monitoron – a nagyobb paneleket több képernyőn át görgethetjük, az oldalt, alul és a fejünk felett elhelyezkedő

>>HOZZÁ NE NYÚLJ!

Rövid útmutató, hogy el ne tévedj a műszerek dzsungelében...

VÉSZJELZŐ

Ha úgy világít, mint egy karácsonyfa, valószínűleg pillanatokon belül bekövetkezik a katasztrófa.

DOHÁNYOZNI TILOS JELZÉS

A cigaretta öl, de jó esélyünk van arra, hogy a nikotin helyett a Bell 407 végez velünk.



ÜZEMANYAGMÉRŐ

Amikor nullát mutat, leáll a fejünk felett a hatalmas ventilátor. És annyi.

MAGASSÁGMÉRŐ

Az aranyszabály a következő: a kék bigyót mindig tartsuk fent, a barna bigyót mindig lent.

FŐ ÜZEMANYAG-SZELEP

Csábító lehet megpiszkálni repülés közben, de ne tegyük. Megpróbáltuk, de meg is bántuk.



Az útvonaltervezővel még időjárási frontokat is elhelyezhetünk a térképen.



Mindig így szoktunk leszállni. Így kevésbé kopik a gumi.

műszerfalakat pedig a fix nézőpontok közti váltogatással vehetjük szemügyre. Ez az elrendezési mód valószínűleg nem fog tetszeni mindenkinek, és összezavarhatja azokat, akik hozzászoktak a virtuális pilótafülkék nyújtotta szabadsághoz. Az irányító részleg hajszálpontos átdolgozása egyben azt is jelenti, hogy nagy felbontásnál a kisebb kijelzők nagyjából egy apró érme méretét veszik fel, és az egérmutató segítsége nélkül, amely azonosítja őket és kiírja a rajtuk levő értéket, nem használhatók.

A pilótafülkékben az a legjobb, hogy minden egyes fogantyú és gomb úgy működik, mint a valóságban.

Nyomjuk csak meg véletlenül a Sahara műszerfalán a magasságmérő mellett azt a jelentéktelen kis fekete kapcsolót, és halálra rémülten figyelhetjük, ahogy kimegy a repüléselektronika. Dobjuk rá egy hanyag mozdulattal a kalapunkat a Bellben a piros fogantyúra, és megtapasztalhatjuk milyen az, amikor repülés közben bekapcsol a rotorfék.

Azok, akik a szimeket az igazi repülés előszobájának tekintik, a jelenleg elérhető legjobb gyakorlóprogramok egyikét köszönthetik a *Fly! II* személyben. A műszerek valósághű kiosztása ideálissá teszi az indítási folyamat alapjainak elsajátításához. Ha megnyomjuk az [E]-t a motor gyorsindításához, villogó nyilak jelzik a teendők megfelelő sorrendjét.

Jég nélkül!

A fejlesztők nem mozgatnak meg minden követ a kezdők kedvéért. A 330 oldalas kézikönyv figyelemreméltóan jól használható, viszont csak lemezen van meg; megbocsáthatatlan hiba egy komoly szimulátornál. Egy virtuális oktató és egy sorozat tanítóküldetés igazán sokat

>>A gépek külseje az utolsó szegecsig élethű, az imádnivaló festés pedig édesen csillan meg a napfényben.

segített volna a zöldfülű pilótáknak. A sokrétűen állítható repülésmodellezés már jóval hasznosabb. Több mint 30 lehetőséget kapunk az aerodinamika lebutítására. Amikor még a repülő egyenesben tartása is problémát okoz, kellemes, hogy nem kell az üzemanyag/levegő keverési aránnyal és a szárnyak jégmentesítésével törődni.

Ha viszont maximálisra állítjuk a realizmust, azonnal megmutatkozik a *Fly! II* repülésmodellezésének ereje. Megpróbálhatunk nagyobb teljesítményt kipréselni a gépekből annál, mint amire a valóságban képesek, de a túlhúzástól gyomorforgatóan bizonytalanná válnak. Ha ész nélküli akrobatamutatványokba kezdünk, a legfontosabb alkatrészek – például a szárnyak vagy a motor – szépen csendben beadják a kulcsot. A tömeg- és egyensúlybeállítási menü segítségével még azt is kipróbálhatjuk, milyen hatást gyakorol egy dagadt másodpilóta vagy nagy mennyiségű, rosszul elhelyezett rakomány a gép viselkedésére – igazi csemege. Ha pedig a repülésmodellezés valószerűség a központi kérdés, kétségtelenül a Bell 407 viszi el a pálmát.

Bokros navigáció

Amikor az ember a felhők közül letekint a földre, első pillantásra nem igazán tűnik fel, hogy – elődjéhez hasonlóan – a *Fly! II*-ben sem elég részletes a felszín kidolgozása. Azok, akik autóstérképpel a kezükben szeretnek navigálni bokortól bokorig, valószínűleg jobban teszik, ha megmaradnak az *FS2000* mellett. A mellékelt 3D-s szerkesztővel azért meg lehet változtatni, ki lehet pofozni a leegyszerűsített repülőtereket és a jellegtelen városokat – feltéve persze, ha elég türelmesek vagyunk.



A kis magasságban végrehajtott panorámarepüléseknek általában sírás a vége. Ha szeretsz a terepben gyönyörködni, jobban teszed, ha megmaradsz az *FS2000*-nél.

Repüljünk akár néhány méterrel a felhők felett a lenyugvó nap fényét élvezve, vagy dühöngő viharban, miközben a villámok dördülése visszhangzik a fülünkben, a környezeti effektek hatása alól nem fogjuk tudni kivonni magunkat.

Bár nincsenek benne Boeingek, a *Fly! II* szimulációja csodálatosan elégíti ki magasság utáni vágyunkat. És ki tudja: egyszer talán még az életünket is megmentheti... **PCF**



A jövő itt van. A térképszerkesztővel már most felépítheted Ferihegy 5-öt és 6-ot.

PCFVélemény

↗ Véglegesen valósághű gépek és időjárás
↙ Nincsenek nagy gépek, kevés a látnivaló

HASONLÓT KERESEL?
Fly! Az első rész
Flight Unlimited 3 Egy másik polgári repszim
Flight Sim 2000 Repülés magasfokon

„A szimuláció kiváló, de valahogy hiányoznak az extrák.” **84%**


„A tüdővészes, ópiumfüggő prostijaimat nézi, kedveském?"


A robotok nem vesznek észre ha nem hívjuk fel magunkra a figyelmet. Mint a borg.

>>A Cryo a jelek szerint sikeresen keltett fel kirogenetikus álmából egy olyan platformos kezdeményt, amely a 80-as évek óta feküdt lefagyasztva.


Amikor a falak elkezdtek olvadni és megnyúlni, Dr. Jekyll megállt, és arra gondolt, talán mégsem kellene folyton ópiumot szívnia.

JEKYLL & HYDE

kb. 8000 Ft Cryo www.jekyll-game.com

Hűha! Már csak az emberi lélek végleteinek viktoriánus metaforája menthet meg minket!

Minimum: PII-400, 64Mb, 3D gyorsító
Ajánlott: PIII-600, 128Mb

Emlékeink szerint Robert Louis Stevenson regényének végén Dr. Jekyll szomorú véget ért. A Cryo szerint viszont találkozott egy lánnyal, letelepedett, és megalapította azt a hátborzongató tébolydát, amelyről már régóta ábrándozott.

Hiba volt. Az őrültek kiszabadulnak, Jekyll lányát elrabolják, és a jó doktorra vár a feladat, hogy a megmentésére induljon – útja során rengeteg ugrálás és mászás vár rá, halálos adag éterrel megtöltött üvegekkel kell dobálóznia, és időnként kénytelen átalakulni énjének bestiális felévé, Mr. Hyde gonoszságába bújva.


„Kisasszony! Nem láttam már Munkácsy Mihály, a híres festő valamelyik képén?"

A Cryo a jelek szerint – nevéhez méltóan – sikeresen keltett fel kirogenetikus álmából egy olyan platformos kezdeményt, amely a 80-as évek óta feküdt lefagyasztva.

Avantgarde

A technika természetesen sokat fejlődött azóta – a *Jekyll & Hyde* teljes 3D-ben pompázik, és sokkal több egyszerű platformosnál. Számos akció/kaland elem került bele, és a történet is meglehetősen erős.

A játék egyszerűen gyönyörű. Az, hogy a textúrák olyanok, mintha egy rögeszmés őrült festette volna őket, csak a kezdet: a pályákon sincs egyetlen normális vonal, a tárgyak rémálomszerűen kifacsarodva és eldeformálódva jelennek meg. Olyan az egész, mintha egy 1910-es évekbeli expresszionista filmben lennénk.

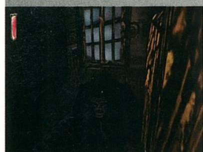
Állj, ellenőrzőpont!

Sajnos a játékmenet közel sem olyan nagyszerű, mint a látvány. Jekyll irányítása iszonyatosan macerássá tud válni, és a folyamatosan forgó, köröző kamera sem lendít sokat a dolgokon. Idegesítő az is, hogy a programban van ugyan joypad, joystick és billentyűzettámogatás, de az a periféria, amelyet igazán használni tudnánk, nevezetesen az egér, valahogy kimaradt.

Az akció/kaland elemek sem férnek össze igazán jól a platformos alappal. Ha visszatöltünk egy elmentett játékállást, nem oda kerülünk vissza ahol megnyomtuk a „Save" billentyűt, hanem az utolsó ellenőrzőpontra és nincs más választásunk, mint ismét keresztülvágni magunkat az egyszer már végigjárt részeken.

Az ehhez hasonló bosszantó elemek ellenére a „mindjárt kikapcsolom, csak még egyszer megpróbálok továbbjutni" vonzerővel rendelkezik. Így nem hagyjuk abba, mert folyamatosan hajt a kíváncsiság, vajon mi fog történni legközelebb.
PCF

HYDEBRUTÁL



A legfontosabb képességünk az, hogy mi játszhatjuk Mr. Hyde-ot, aki nagyobbat ugrik, keményebb és komolyabb sérüléseket tud okozni Jekyll-nél, vagyis elég hasznos figura. Viszont nem tudja használni a tárgyakat, és nem képes beszélgetni a többi szereplővel. Ráadásul annak ellenére, hogy megválaszthatjuk, mikor akarunk átalakulni, a visszaalakulásba már nincs beleszólásunk.

PCFVélemény

↗ Élvezetesen groteszk látvány
↙ Elkeserítően béna irányítás

HASONLÓT KERESEL?
Gift 3D-s platformos különlegesség
Alice Viktoriánus borzongás
Chicken Run Akció, kaland, baromfivész

„A kaland és a platformos ugrálás szórakoztató keveréke." **69%**



A saját bázisunk felrobbantásáért biztosan nem jár előléptetés.



Amikor már éppen tüzelnénk, feltűnik az egyik kísérő, és levadássza a célpontot.



Nincs is nagyobb élvezet az életben, mint rátapadni egy ellenséges gépre és telepumpálni plazmával. Hohó, már zuhan is!

ECHELON

kb. 12 000 Ft Akaei www.akaei.com

Szemgyönyörködtető, gondolkodásmentes darabolás joystick-virtuózoknak.

Minimum:
PII-266, 64Mb, 16Mb 3D gyorsító
Ajánlott:
PIII-450, 128Mb, 32Mb 3D gyorsító

Vannak pillanatok, amikor az ember csak üldögélni akar. Vannak olyanok, amikor üldögélni és gondolkodni. És vannak olyanok is, amikor üldögélés közben legszívesebben kirobbantaná a lelket az invázióra készülő gonosz idegenekből – lézertűzben tobzódó cimboránk, *Echelon* itt jön be a képbe.

A történet valamilyen hatásvadász, felejthető, trójai ló típusú marhasággal veszi kezdetét – a lényeg az, hogy a földönkívüli gyíkok invázióra készülnek és egy csomó hardvert halmoztak fel, amit szépen és gondosan atomjai robbanthatunk.

Légi elfogás, védőkíséret és szárazföldi hadviselés egyformán szerepelnek a szerteágazó küldetések műsorán, 14 repülővel és 16 fegyvertípussal együtt, melyeket annyira szerencsétlen módon osztottak szét, hogy ahhoz képest még egy átlagos *Bár* epizód is az értelem netovábbjának számít. A gépek egyéni repülési tulajdonságokkal bírnak, de az engedékeny fizikai modellezés miatt nagyon rövid idő alatt el lehet sajátítani a kezelésüket.

A változatos, kanyonokkal szabdalt tájak kitűnő, *Top Gun* jellegű alternatíváját kínálják az űrbeli harcnak. Csata közben színpompás tűzijátékban gyönyörködhetünk: fegyverek dörögnek, hajók robbannak darabokra, és a felszíni létesítmények részletességére sem lehet panaszunk, bár a növényzet hiányát és a trágyabarna sikságokat látva az ember elgondolkodik, vajon érdemes-e egyáltalán harcolni a Velian bolygóért.

Hawking a csatornában

Miközben a látvány lenyűgöző, az akció sajnos hideg és lélektelen, és ezen a rádióüzenetek sem segítenek sokat, melyek úgy hangzanak, mintha Stephen Hawking próbálna beleordítani egy ereszcsatornába. A küldetések színvonala a nevetségesen egyszerű és a fájdalmasan nehéz között ingadozik, és gyakran töltünk borzalmasan unalmas időszakokat robotpilótára kapcsolva.

Az ellenséges pilóták nem fejtenek ki sok ellenállást, és olyan könnyű leszedni őket, mintha a „repülj egyenesen és ész nélkül az ellenség felé" jelmondatot magáénak valló kiképzőiskolából jöttek volna. Az ellenfél szárazföldi csapatai viszont a bázis rivális tanintézményében szerezték az ismereteiket, ahol a halált megvetően bátor tankparancsnokoknak azt is megtanították, hogyan kell eltalálni egy sas szempilláját. Ezt előrebocsátva mondanunk sem kell, hogy a tankokat jobb elkerülni vagy a kísérőink gondjaira bízni, akiknek egyébként sem erős oldala a taktika. Annak ellenére, hogy mindenki pontosan ugyanolyan gépben ül, valahogy mindig sikerül minket megelőzve a csatába érniük és elkezdeni osztani a halált.

Az *Echelon* nincs híján az ujjbizsergető izgalmaknak, és látvány szempontjából sem gyenge, de sajnos folyamatos kötéltáncot folytat – nem tudja eldönteni mi szeretne lenni valójában: tisztességes szimulátor vagy vérbeli lövöldözős. A kilátás mindenesetre elég szép idefentről. **PCF**

PUSZTÍTÓ KÍSÉRET



Felszállunk, és a kísérők már meg is előznek – valószínűleg mialatt nehézkesen rágyújtottunk és megcsodáltuk a tájat.



Miután leszedtünk néhány gépet, a következő feladatunk elkísérni egy nyúlszívű tankoszlopot a legközelebbi benzinkútig.



Az ellenséges várost erős tankosztag védi, amelyet meg kell semmisíteni ahhoz, hogy a mieink továbbmehessenek. Nosza...

PCFVélemény

↗ Nyálcsordító látvány és gyors akció
↙ Nem elég élvezetes és mély

HASONLÓT KERESEL?
Conflict: Freespace Izgalom gombnyomásra
Starlancer Méretes és gyönyörű
Independence War 2 Összetett akció

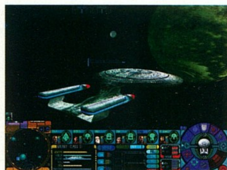
„Szép, de nem igazán kielégítő lövöldözős." **71%**



A küldetésekben megjárjuk a mélyűrt, eljutunk csillagködökbe és a sötét régiókba is – bár gyakorlatilag teljesen egyformák.



Stílus dolgában nem érik utol a DS9-et, de azért ezek az űrbázisok sem csúnyák.



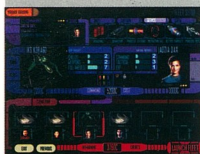
A hajók kinézete és animációja kiemelkedően jó.

STAR TREK: DS9 – DOMINION WARS

kb. 12 000 Ft Koch www.simonsays.com/dominionwars_site/

Olyan helyre indul, ahol még egy játék sem járt. Az összes többi *Star Trek* progin kívül...

FLOTTABÉRLET



A küldetések előtt hatalmas öszszegeket kell kifizetnünk a Csillagflotta Parancsnokságának az erőforrásaik használatáért. A kapitányok egész vagyonba kerülnek, de ezt a költséget megspórolhatjuk, ha egyszerű hadnagyainkat kemény, határozott harci gépezetekké képezzük.

Minimum: PII-233, 64Mb, 3D gyorsító
Ajánlott: PII-300, 64Mb

Mit lehet kezdeni egy *Star Trek* stratégia játékkal? A keményvonalas rajongókról már gondoskodott a *Starfleet Command*, egy ikonokkal telezsúfolt, robusztus program, amely egy kisebb flotta parancsnokává tette az embert Kirk kapitány korában. A hajók irányítása harmadik személyű nézőpontból történik, és mindegyiknek megmondhattuk mit támadjon meg, merre repüljön és mikor ugorjon félre egy-egy minden átmenet nélkül lángra kapó számítógépház elől. A *Dominion Wars* gyakorlatilag ugyanennek a könnyedebb, barátságosabb verziója – egyszerűbb irányítani, gyorsabban beletanulunk, szebb a grafikája... Bár a nagy testvérhez képest csonka, mint a bili füle, legalább nem kell inni az előbb említett edényből, ahogy a *Star Trek: Armada* esetében.

Családi kötelékek

A történet a *Deep Space Nine* hetedik sorozatának idejében játszódik, ezért aztán túl komplikált ahhoz, hogy röviden elméséljük. Elég annyi, hogy a Föderációt (a jó fiúkat) megtámadja a Dominion (a rossz fiúk), és a dolgok nem állnak túl jól. A játék nagy vonalakban a TV-s változatot követi, főleg ami a Deep Space Nine elfoglalását és a kegyetlen Jem'Hadar elleni csatákat illeti – ettől független egyáltalán nincs szükség háttérismeretekre ahhoz, hogy megértsük mi folyik a színen. A fejlesztők mindenesetre igyekeznek minél többet nyújtani a rajongóknak: a *Dominion Wars* bizonyos dolgokban nagyon szorosan kötődik az eredetijéhez. A hajók modellezése kiemelkedő, az ellenfeleket irányító MI alkalmazkodik az adott egység sajátosságaihoz, és a fegyverek megjelenítése is autentikus: narancsszínű fézernyalábok szelik át az űrt, pajzsok vibrálnak és fotontorpedók száguldanak célpontjuk felé.

Starfleet light

A küldetések sajnos elég vegyes színvonalon mozognak. Bár egy idő után beindul a dolog, az első néhány menet borzalmasan unalmas – az egyikben megsemmisítettük az ellenség összes csatahajóját, aztán öt percet olvasgattunk mire a konvoj, amelyet védelmeztünk végre kegyeskedett átlépni a hiperűrbe, véget vetve ezzel záróképernyőre való várakozásnak. Megfelelő keverékét kapjuk a keresős/pusztítós/védelmezős küldetéseknek, és néhányszor szólóban is repülhetünk, de újszerűségnek nyomát sem találjuk. Az érdekes elemek ellenére – a sikeres kapitányok például idővel egyre több tapasztalatpontot gyűjtenek – csak akkor vigyázunk a hajóinkra, ha maga Dax utazik valamelyiken, a taktikai lehetőségek alacsony száma (nincs bázisépítés, hiányzik a diplomácia, stb.) miatt pedig gyorsan önismétlővé válik az egész.

A *Dominion Wars* játék baja az, hogy az elkötelezett stratégáknak nem elég mély, a hétköznapi játékosok viszont nem találják elég izgalmasnak. **PCF**

PCFVélemény

↗ A hangulat olyan, mint a TV sorozatban
↙ Játszhatóság szempontjából lehetne jobb is

HASONLÓT KERESEL?
Homeworld Csillagközi stratégia
Starfleet Command 2 „Csak blöfföl, Jim."
Star Trek Armada Pocsék fézerek gyűjteménye

„Talán eddig ez a legélvezhetőbb *Star Trek* RTS." **68%**



Van néhány káprázatos jelenet, amelyekben sárkányunk társaságában mutatkozunk. Mint a *Szabadítsátok ki Willyt!*, a hülye delfin nélkül.

FÁBRY SHOW



A valóságban a beszélgetések általában oda-vissza alapon folynak, itt azonban szinte lehetetlen félbeszakítani a szóáradatot. Megnyomhatjuk a pause-t, hogy gondolkodni tudjunk, de nagyjából ennyi.

A *DragonRider* rettenetesen megsínyli ezt, ráadásul a dagályos párbeszédeket teljesen mesterkéltté teszi az, hogy a szereplők időnként hosszú szüneteket tartanak. Tisztelt fejlesztők, vessenek egy pillantást a *Deus Ex*-re!

DRAGONRIDERS: CHRONICLES OF PERN

kb. 12 000 Ft Ubi Soft www.dragonriders-game.com

Sárkánylovaglás? Menyire izgalmas! De akkor sárkány helyett miért lett belőle lajhár?

Min: PII-300, 64Mb, 16Mb 3D gyorsító
Ajánlott: PII-450, 128Mb, 32Mb

Az, hogy bepakolunk néhány sárkányt egy játékba, még nem garantálja a sikert. Ezek a lenyűgöző teremtmények sajnos gyakran válnak pocsék filmek, játékok vagy könyvek áldozatává. Szomorú dolog, hiszen arisztokratikus hüllőink ennél jóval többet érdemelnének...

A *DragonRiders* Anne McCaffrey *Pern Chronicles*-e alapján készült, és egy olyan világba vezet minket, ahol az emberek génmanipulációval gigantikus, telepatikus képességekkel rendelkező, tűzokádó szörnyekké változtatták a helyi hüllőket – mindezt nem pusztán unaloműzésből cselekedték. Volt ugyanis egy kis baj, konkrétan egy vörös üstökös, amely parazita jellegű „fenyegetéssel" árasztotta el a bolygót. Akármi is volt ez a fenyegetés, a legbiztosabb módszernek az tűnt, hogy elégetik, mielőtt végleg elpusztítja a szerves életet – a sárkányok ennél a pontnál kerültek be a képbe.



Egy tűzokádó sárkánnyal együtt keveredünk bele a slamasztikába.

Nesze neked sárkány

Maga a játék egy névtelen sárkánylovas kalandjait meséli el. Emberünknek különböző problémákkal kell megküzdenie, amelyek között elég előkelő helyet foglal el a játék pocsék designja. Szereplőink egy olyan harmadik személyű kalandjáték foglyai, amelyhez a grafikai engine-t mintha a régi *Unreal* motor szerencsétlenebb elemeiből és néhány *Quake* textúra-csomagból gányolták volna össze.

Maga a kaland olyan döglött, mint egy láda sóshering – vég nélküli beszélgetéseket folytatunk a szereplőkkel mire sikerül kiszedni belőlük a hasznos infókat. Aztán ott van a céltalannak tűnő bolyongás: ezt különböző tárgyak után kutatva adjuk elő. A kalandhősünk házában veszi kezdetét, és csak halvány elképzeléseink lehetnek arról mi merre található (és hogy ki kicsoda, de ezt inkább hagyjuk is). A rossz tervezés miatt támpontok nélkül állunk a világban, amelynek pedig ismerősnek kellene lennie.

A McCaffrey regények rajongói bizonyára imádni fogják – a többieknek álljon itt a figyelmeztetés: semmi izgalmas vagy érdekes nincs ebben lagymatag vacakban. **PCF**

PCFVélemény

↗ McCaffrey népszerű világa életre kel
↙ Igénytelen külső, sablonon belső

HASONLÓT KERESEL?
Drakan Sárkánylovaglás – jól megvalósítva
The Wheel of Time Korrekt fantasy kaland
The Longest Journey Szitkok és kalandok

„Az ötlet tényleg jó, a megvalósítás már sajnos kevésbé." **52%**







A farm ahol élünk. Ennél a sorozat sem volt borzalmasabb.



THE NATIONS

>>A *The Nations* olyan, mintha a *The Settlers* kishúga lenne, aki felveszi a nővére ruháit, mert kétségbeesetten szeretne hasonlítani rá.

kb. 12000 JoWooD www.thenations-game.com

Valami tévésorozat? Vagy megint egy unalmas építs-uralkodj-hódíts típusú nyomulás?

Minimum: PII-400, 64Mb
Ajánlott: PIII, 3D gyorsító

Egyvalamit tisztázzunk rögtön az elején: a *The Nations*-nek semmi köze a *The Settlers*-hez. Ok, szóval apró 3D-s emberkék mászkálnak, építkeznek, szállítanak és harcolnak a betolakodókkal a fákkal telehintett tájakon, de ezen kívül minden egyezés csak a véletlen műve. Igaz ugyan, hogy a *The Settlers* sorozat részei milliós példányszámban fogytak világszerte, és Németországban gyakorlatilag nemzeti intézménynek számít a dolog, de ez még nem jelenti azt, hogy az osztrák JoWooD lekoppintotta, ok?

Na jó. A *The Nations* akkor sem hasonlíthatna jobban a *The Settlers*-hez, ha akarná. Olyan, mint egy kishúg, aki felveszi a nővére ruháit, mert kétségbeesetten szeretne hasonlítani rá. A *The Nations* igazából a kevesek által ismert *Alien Nations* folytatása, de van egy olyan érzésünk, hogy a JoWooD ezt ha lehet inkább eltitkolná.

A *The Nations* igazi alapszintű építős nyomulás. A nyikorogva kezdődő történetben három faj vetélkedik egymással, és mindegyik a világot szeretné meghódítani saját, különbejáratú módszerével. Így aztán beindul a megszokott nyersanyaggyűjtős, építkezős, fejlesztős, hódítós mókuskerék.

Kút, fogadó, diófa...

Néhány kulcsfontosságú épülettel – ezek közé tartozik a városháza, a kút, esetleg a fogadó – és egy maroknyi lakossal kezdünk. Ahogy az megszokott, embereink különböző foglalkozásokra szakosodnak: a hordárok ide-oda cipelik a dolgokat, a favágók erdőt irtanak, a kővágók pedig építőkövet készítenek – az étel mellet ezek az alapvető nyersanyagok. A nők a gyümölcsgyűjtésen és a férjhez menésen kívül semmit sem csinálnak... Rendkívül felvilágosult hozzáállás.

Az első feladatunk az iskola (itt tanulnak új foglakozásokat a munkanélküliek) és a laboratórium felépítése – az utóbbiban fejleszthetünk ki új épülettípusokat. A házakat szokatlan módon oda rakhatjuk, ahova csak akarjuk.

A gazdaság – mint mindig – itt is egymásra épülő egységekből áll, és fokozatosan kell felfejlesztenünk amíg eljutunk a kifinomultabb lehetőségekig, a rend-

>>Civilizálódjunk!

A nemzet megszületésének első három lépcsőfoka...



01 **A laboratóriumot érdemes minél gyorsabban felépíteni. Ha elkészült, megjelenik egy tudós, és felajánlja a szolgálatait.**



02 **Fejlesszük ki a termelési létesítményeket – ezekkel tudjuk előállítani a nyersanyagokat. Idővel eljutunk az ácsműhely felépítéséig is.**



03 **Most már jöhetnek az olyan létfontosságú épületek, mint a farm és a pékség – fontos figyelni arra, hogy mindig legyen elég emberünk...**


Talán a laboratórium a legfontosabb létesítmény. Nélküle nem lehet új épülettípusokat és technológiákat kifejleszteni.


Az útépítés gyorsan megy, és csak néhány kő kell hozzá. A settlerek (hupsz, bocs) így sokkal gyorsabban tudnak közlekedni.

>>ORSZÁGIRÁNYÍTÁS

A kezelőfelület barátságos, és könnyű megszerezni a szükséges információkat.

IDŐ
Kattintsunk az „1x"-re az idő felgyorsításához vagy lelassításához. A napok reggel 8-tól este 6-ig tartanak, negyedórás egységekben.

A FŐ IRÁNYÍTÓPULT
Négy részre oszlik: Építés, Kereskedelem, Kormányzás, Statisztikák, és mindegyiknek további alpanelei vannak.



TÉRKÉP
Nem olyan hasznos mint gondolnánk: nem lehet közelíteni és távolítani.

INFORMÁCIÓS ABLAK
Adatok a kiválasztott karakterekről és épületekről: erő, hangulat, tárolt javak, gyártás állása, nyersanyagszükséglet stb.

NYERSANYAGOK
A fő nyersanyagok – például a fa és a kő – aktuális mennyiségét mutatja.

szer bonyolultsága azonban közelébe sem ér a... khm, másik játékának.

Deszkák és marhahús

Az épületek többségéhez szükséges deszkák előállításához például egy ács és egy ácsműhely kell. A földeken farmerek dolgoznak, a megtermelt gabona a pékekhez kerül és kenyér lesz belőle, vagy a szarvasmarha-tenyésztő telepre szállítják takarmánynak, a felhízó állatok pedig a mészárosnál fejezik be az életüket... A nemzetek közötti kereskedelem később válik fontossá, amikor az embereink elkezdenek luxuscikkeket követelni, vagy olyan nyersanyagokra van szükségünk, amelyeket nem tudunk előállítani.

Ha szerencsénk van, a területünkön található érclelőhely: az innen kinyert acélból fegyvereket készíthetünk a katonáink számára (a játékban egyedül őket irányíthatjuk közvetlenül). Ha megvannak a szükséges épületek, a katonák és a tudósok automatikusan betöltik az üres állásokat, és napi bért kérnek a szolgáltatásaikért. Annak ellenére, hogy a küldetésekben teljesítendő feladatok meglehetősen változatosak, a későbbi összecsapások (és a multiplayer menetek) többségében a győzelemhez teljesen meg kell semmisíteni az ellenfeleket.

A kifáradás jelei

A JoWooD fejlesztői megpróbálták néhány újdonsággal feldobni a némileg kifáradóban levő koncepciót, de az igazat megvallva szinte semmilyen eredmény nem értek el ezen a téren. Az éjszakák és nappalok váltakozása például azt jelenti, hogy este hatkor mindenki elmegy aludni, megjelenik az „Éjszaka" felirat, aztán elkezdődik az új nap. Nem sok értelme van, nem igaz?

Embereink idegeit is próbára tehetjük; ha sikerül megfelelően felidegesíteni őket egyszerűen odébbállnak, de a gyakorlatban átkozottul nehéz eljutni eddig a pontig. Csak akkor kezdenek foglalkozni a távozás gondolatával, ha nincs hol lakniuk, éheznek és folyamatosan támadják őket a vadállatok. A rivális törzsek tagjai is átállhatnak hozzánk ha kellően nagyszerűnek találják a kolóniánkat, de ez sem történik meg gyakran. A legnagyobb csalódás az, hogy mindhárom nép ugyanazokkal az épületekkel és találmányokkal rendelkezik – csak a hozzájuk tartozó grafika más.

Konfúciusz bölcsessége

A *The Nations* alapvetően nem más, mint a *The Settlers* light változata. A kezelőfelülettől a gazdaságig mindent leegyszerűsítettek, hogy a dolog könnyebben emészthető legyen, és a nagymúltú sorozat bizony elég sokat tanulhatna az itt alkalmazott megoldásokból. Még a grafika is letisztultabb – ebben a programban a változatosság kedvvért mindig tudni lehet mi történik éppen a képernyőn. Az egyszerűség azonban kétélű fegyver, mondta volna Konfúciusz ha bölcsebbnek születik. Lehet, hogy eleinte élvezetesebbé teszi a játékot, de hosszabb távon a *The Nations* igencsak megszenvedi az összetettség hiányát. A városépítés kezdetben leköti az embert, de aztán gyorsan unalmassá válik; nyugodtan átállíthatjuk négyszeresre a játéktempót és nekiláthatunk olvasgatni – csak néha kell közbeavatkozni egy-két épület elhelyezésének erejéig. A hadjárat küldetéseiben sokféle feladat várnak ránk, de a teljesítésükhöz vezető utak nem elég változatosak ahhoz, hogy izgalmas legyen a dolog, ráadásul a tempó is fájdalmasan lassú. A harc sem sokkal több kijelölésnél, klikkelésnél és várakozásnál.

Az első pillantásra kellemesnek tűnő jellemzők gyorsan unalmassá teszik a *The Nations*-t. Talán megfelel a műfajjal most ismerkedők igényeinek, a veteránok azonban nagyon gyorsan ráunnak a túlságosan egyszerű játékmenetre. **PCF**


Amikor elérjük a második technológiai szintet, felépíthetjük a kikötőt, az elkészülő csónakok pedig szállítani kezdik a munkásokat és a nyersanyaggyűjtőket. Naaaaaagyon lassan.


A többi nemzettel folytatott kereskedelem idővel egyre fontosabbá válik.


A fiatal generációk az iskolában sajátítják el a foglalkozásokat.

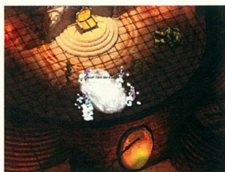
PCF Vélemény

↗ Egyszerű, vonzó és trükkös
↙ Hosszú távon elég unalmas

HASONLÓT KERESEL?
Alien Nations Vigyázat: vacak
The Settlers IV Az eredeti...
Tropico Üdítő trópusi változat

„Semmi több, mint egy halom elpuskázott lehetőség."

67%


A harc központi szerepet kap, és rengeteg új szörny vár ránk.


Arrogáns, túlméretezett gyíkok – csak a halott sárkány a jó sárkány.


Na így nem szabad harcolni. Ha túl sok ellenféllel csapunk össze csak megöletjük magunkat.

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL

2001. arany-érem PCFormat szeptember

kb. 8000 Ft Interplay www.interplay.com/bg2throne

Hány utat kell bejárni ahhoz, hogy az emberből 29-es szintű Paladin legyen?

Minimum: P233, 32Mb, Baldur's Gate II
Ajánlott: PII-266, 64Mb, 3D gyorsító

Ha cinikusok akarunk lenni azt mondhatjuk, ha valamihez, hát a *Baldur's Gate II*-höz biztosan nincs szükség kiegészítésekre: a 200 óránál is hosszabb játékidő önmagában is masszív teljesítmény. Mégsem mondjuk, hiszen imádjuk a *BGII*-t, ahogy ti is.

Karakterfejlesztés

Ha eddig még nem kalandoztál a koboldokkal és a gólemekkel, itt a remek indok a kiegészítő megvásárlására. A *Throne of Bhaal* tovább folytatja a *BG* sorozatban elmesélt történetet – tulajdonképpen ez a befejező epizód –, miközben számos új lehetőséggel gazdagítja a kínálatot. Vigyázat – mivel a kiegészítő csomag tényleg folytatja a sztorit, a *BGII* befejezésekor elmentett játékállásokra van szükség hozzá, vagy elég akaraterőre ahhoz, hogy eljussunk a *ToB* kezdőpontjáig.

A Watcher's Keep-et mindenesetre elkezdhetjük a *BGII*-től függetlenül is, viszont – a kiegészítő többi kalandjához hasonlóan – hihetetlenül nehéz. Kellemes hír tehát, hogy nagyon magas szintre fejleszthetjük fel szereplőinket: 30-as karaktereink voltak jóval a vége előtt, annak ellenére, hogy a papi mágia maximum 7-es szintű lehet, és a mágusok varázsigéi sem jutnak tovább 9-nél.

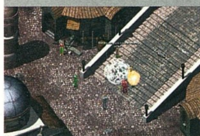
Az embereink azonban mostantól speciális képességekre is szert tehetnek amikor szintet ugranak – a harcosok például elsajátíthatják a forgószél-támadást, a papok és a varázslók pedig szupererős bűbájok birtokába juthatnak. Megjelenik egy új karakter, a vad mágus, és egy NPC is csatlakozik a csapatunkhoz – ő már régi ismerős.

A végzet ördöge

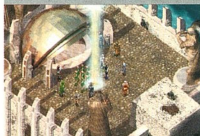
A történetet meggyőzően viszik előre saját felfedezéseink és a játék engine-jével készült videóbejátszások. Ismét manipulálnak a sorsunkkal, de közben egyre közelebb kerülünk végzetünk beteljesítéséhez: a feszültség nő, egyre sürgetőbben hív a befejezés, és a játék nagyszerűen érzékelteti mindezt. A *Throne of Bhaal* meglepő módon humorosabb hangvételű az elődjénél: a csapattagok közti interakció ábrázolása még sohasem sikerült ilyen jól, és biztosan hatalmasakat fogtok nevetni valahányszor találkoztok Cespenar-ral, az ördögöcskével, aki inasi és fegyverkocsi feladatokat lát el.

Az igazi *BGII* rajongók valószínűleg már megvették. Azok, akik kicsit is kedvelik a kaland- és szerepjátékokat, jobban teszik, ha a *BGII* társaságában ezt is beszerzik, és belekóstolnak a PC-re valaha megjelent legcsodálatosabb fantasy kalandba. **PCF**

VILÁGNÉZŐBEN


Saradush-t ostromolják. Az utcákra pusztító lövedékek hullanak – próbáljuk meg kikerülni őket.


Vajon hol lennénk gonosz kazamaták nélkül? Valószínűleg biztonságban. De az unalmas lenne.

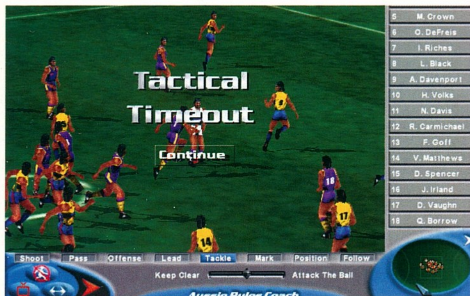

A Watcher's Keep tulajdonképpen egy hatalmas, trükkös alagútrendszer. Behatolás indul....

PCFVélemény

↗ Változatosság, kaland, csodás intró
↙ Időnként flúgossá és idegesítővé válhat

HASONLÓT KERESEL?
Baldur's Gate Vele kezdődött minden
Planescape: Torment Pihent, de nagyon ász
Baldur's Gate II Kötelező

„Kiemelkedő kiegészítő csomag a műfaj nagymesteréhez." **92%**



AUSSIE RULES COACH

kb. 8000 Ft On-line Sports www.akaei.com

Legfőbb vágyad taktikai utasításokat adni valamelyik furcsa nevű ausztrál csapatnak? Bár az Aussie Rules nevű sportágról még nem sokat hallottunk, a lényeges kérdés úgyis az, hogy milyen a menedzselés színvonala. Nos, néha jó, néha rossz. Általában sajnos rossz. Nézzük a lényeget. Világos, hogy nem a *Championship Manager* ausztrál verziójáról van szó. Nem edzhetjük a játékosokat, nincs tehetségkutatás – az alapvető taktikán kívül gyakorlatilag semmit sem lehet beállítani. Ekkor azonban jön néhány csodálatos pillanat: élőben követhetjük a meccseket, igazi *FIFA* stílusban. Bár ez természetesen nem kárpótol a hiányosságokért, legalább egy nagyon fontos szempontból továbbviszi a műfajt.

↗ Figyeld a pályán feszítő játékosokat
↙ Nem igazán szólhatunk bele az eseményekbe

„Hiányzik belőle a mélység, de a látvány egész jó." **71%**



Nos, a tegnap vásárolt GeForce 3-at pontosan erre tervezték.

ATARI ARCADE HITS VOLUME 1

kb. 2000 Ft (Ismét kapható) Infogrames Replay

Pong, *Asteroids*, *Breakout*, *Centipede*, *Missile Command* és *Tempest*. Ezzel szinte el is mondtunk mindent. Igen, mindegyik jó játék, és igen, olcsók is (bár ilyen típusú programokat a neten ingyen is találunk), de valami miatt P133-as és 50Mb merevlemezhely kell hozzájuk. Miért? Mert egy csomó asztaltéma és egy, az Atari alapítójával készített interjú is felkerült a CD-re.

↗ Pong! Mindig aktuális, mindig élvezetes
↙ Ezért tényleg fizetni kell?

„Egyiket sem ismered? Hol jártál eddig kedves barátunk?" **60%**



„Hello, azt hiszem elhagytam a kalapom. Nem látták véletlenül?"

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

kb. 2000 Ft (Ismét kapható) Sold Out Software

A PlayStationön nagy sikert aratott *Soul Reaver* nem igazán gyűjtotta fel a PC-s játékosok képzeletét. Valószínűleg mert minden ízében konzolos játék: maga az élvezet, de nem egy *Deus Ex*. 3D-s akciófesztiválról van szó, amely csurig van töltve pusztító mágiával és szörnyű ellenfelekkel, a lényege pedig a rohanás, ölés, ugrás, gyilkolás, satöbbi.

↗ Olcsó és élvezetes
↙ Nincs túlbonyolítva

„Dirr, durr, bamm és egyéb nyalánkságok – szinte ingyen." **65%**



CRAZY FACTORY

kb. 8000 Ft Monte Cristo www.montecristogames.com

Gyakorlatilag a *Sim Factory*, egy kis csavarral. A játék négy fő összetevőből áll: kutatás, gyártás, értékesítés és személyzeti ügyek. Ezek mindegyike leegyszerűsített, az összetettséget olyan sötét praktikák hivatottak biztosítani, mint a riválisok tervrajzainak ellopása, vagy a maffia felbérelése egy kis extra nyomásgyakorlás érdekében. Rengeteg tennivaló vár ránk miközben megpróbáljuk megtalálni a megfelelő egyensúlyt az alkalmazottak és a részvényesek érdekei között, úgy, hogy az üzlet is rendben menjen. A baj csak az, hogy túlságosan korlátozottak a lehetőségek. Kis dózisokban élvezetes, de nem veheti fel a versenyt a műfaj nagyágyúival.

↗ Izgalmas és élvezetes
↙ Korlátozott mozgástér

„Rövid, de humoros bepillantás az ipari termelés világba." **68%**



Senkit ne tévesszen meg az aranyos grafika. Kőkemény akcióba cseppenünk.

BREAKOUT

kb. 2000 Ft (Ismét kapható) Infogrames Replay

Az Infogrames fejlesztői, akik mindent ki akarnak préselni az Atari licencből, most a *Breakout* 3D-s grafikába öltöztetett, funky zenével és erős történettel megfejelt felújításával állnak elő. Ez már a Nintendo generáció *Breakout*-ja, rajzfilmszerű szereplőkkel és pusztán a reflexekre építő akcióval. Mindenesetre amíg elhiszed, hogy egy kanálnak barátnője lehet, nincs semmi vész. Ne gondolkodj!

↗ Örökzöld darab
↙ Ijesztően aranyos

„Ahogy egy játéknak ki kellene néznie – anyu szerint." **61%**



Csigák, ollók és teleportok. Van egyszerűbb egérfogási módszer is.

THE INCREDIBLE MACHINE 2

kb. 4000 Ft Sierra theincrediblemachine.net

Ismét egy régi játék felújított grafikával. Ha az ember ismeri az *Egérfogó* című társasjátékot, pontosan tudhatja mire számíthat a *The Incredible Machine: Even More Captions*-ben. Bizarr rejtvényeket kell megoldani egyre valószerűtlenebb szerkentyűk felépítésével. Kinézetre nem valami extra, de megvan benne az a szellemi kihívás, amiről sok játék nem is álmodhat.

↗ Azonnal belefeledkezünk
↙ Idejétmúlt látvány

„Ideális, élvezetes és bizarr játék az ebédidő eltöltéséhez." **74%**

TIPPEK és TAKTIKÁK

FOLYAMATOS zaklatásunknak eleget téve végre eddig ártatlanul pislogó munkatársunk is beadta a derekát, és ezennel közzé teszi legjobb trükkjeit..

Black & White

Jól jönne néhány végtelenített varázslat? A kód egy apróbb hibáját kihasználva megszerezheted őket. Először hagyd el az uralmad alatt álló területet – csak rövid ideig maradhatsz odakint. Kezdj el varázsolni pont mielőtt lejár az idő. Ha az idő a varázslat végrehajtása közben fogy el, a bűbáj hatása örökké fog tartani. Az egyszer haszná-



Call to Power 2

Rövid, de nagyon, nagyon élvezetes – ha a Leemur nevet választva kezdesz új játékot, 100000 Aranyat és Erőt kapsz ajándékba. Ha ez sem ráz fel, valószínűleg benned van a hiba.



Theme Park World

Hihetetlen, de az első részben megismert trükkök többsége itt is működik. Például add ingyen a sült krumplit, de rakj rá anynyi sót, amennyit csak lehet. A vendégek annyira megszomjaznak, hogy gyakorlatilag bármennyit hajlandóak fizetni egy pohár édes, buborékos üdítőért. Vagy építs egy Giant Puzzle-t, és miközben valaki megpróbálja kirakni, állítsd egy menet árát 10000 fontra, majd nyomd meg az **Apply** billentyűt. Aztán megint rakd normálisra az értéket, és már kerestél is egy csomó pénzt – minden fáradtság nélkül. Ha unod a közvetett módszereket, csinálhatod direktbe is dolgot. Használd a pillanatmegállítót, írd be a **demo** szót a csalások aktiválásához, és a kívánatos hatás eléréséhez nyomd le valamelyik billentyűkombinációt:

[Shift]+[C]	50 000 font
[Ctrl]+[Z]	Minden hullámvasút
[Alt]+[Z]	Minden bolt
[Shift]+[Z]	Fák, mosdók és egyéb létesítmények



Metal Gear Solid

A csalások aktiválásához a **-cheatenable** paramétert kell hozzáadni az *MS* parancssorához, hogy a végeredmény **mgsi.exe -cheatenable** legyen. Ezután már csak a következő billentyűk valamelyikét kell lenyomni a csalás aktiválásához.

[F2]	Isten játékmód
[F4]	Végtelen lőszer
[F6]	Megfigyelő játékmód



Outlive

A túlélés érdekében nyomjuk le az [enter]-t, és a megjelenő parancssorba gépeljük be a következő kódokat:

#can I play with madness	Isten játékmód
#fear of the dark	Térkép felfedése
#fortunes of war	Plusz pénz
#be quick or be dead	Gyors kutatás, építés és gyártás

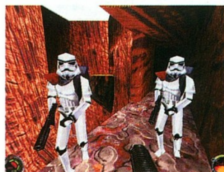
VAN TIPPED? KÜLDD EL!
pcformat@unitedmedia.hu



Star Wars: Battle for Naboo

Nos, ez a játék elég nagy csalódás volt. A most következő csalások lehetőséget adnak arra, hogy kevesebb időt pocsékoljunk erre a förmedvényre, és a befektetett pénzért cserébe szerezzünk egy kis élvezetet. Menj az **Options** képernyőre, keresd meg a **Passcodes** menüt és írd be a következőket. A kód aktiválását rövid kattanás jelzi.

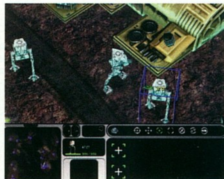
JHGNRGAS	Minden pálya
FMRYLDAD	A sötét oldal pályái
EOWXZGAS	Fotó a csapatról
DIWMZIAR	Stáblista
HRDTOKIL	Erősebb pajzsok
RQORACAQ	Hozzáférés az AAT-hez
LFZWKXAA	Végtelen élet
XFIIYBAY	SwampSpeeder
JOBXXFAI	Képtár
NIZWAGAO	Az összes nabooi hajó
ADJJCCAY	Hullám a vizes pályákon
UYCZNCAX	Dupla másodlagos fegyver
FJJCUAAC	Cluster seeker rakéta



Jedi Knight

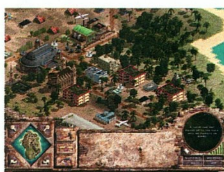
Ha sikerült olcsón hozzájutni ehhez a régi programhoz, bizonyára jól jönnek az itt felsorolt csalások. Nyomd le a [T]-t, és írd be a kódokat a megjelenő parancssorba.

5858LVR	Minden pálya
BACTAME	Maximális életerő
DEEZNUTS	Pályaugrás
ERIAMJH ON/OFF	Repülés
IMAYODA	A fény mestere
JEDIWANNABE ON/OFF	Isten játékmód



Star Wars: Force Commander

Az összes pályához való hozzáféréshez hozzunk létre egy **TheWorldIsYours** nevű játékost, és kattintsunk duplán a nevére. Végtelen számú parancsnoki pontra is szert tehetünk, ha **TheGalaxyIsYours** néven kreálunk egy játékost, duplán klikkelünk nevére és az aktuális küldetés közben megnyomjuk az [M]-et a pontszám felpörgetéséhez.



Tropico

Igen, tudjuk, hogy a múlt hónapban is voltak a rovatban **Tropico** cheatek, de azóta napvilágra került még egy kód. Szóval itt vannak megint, megfejelve az új csalással. Játék közben tartsd lenyomva a [Ctrl]-t, és gépeld be őket.

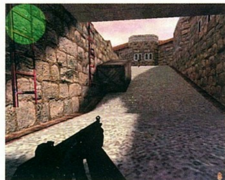
pesos	20 000 dollár
contento	Plusz 10 boldogságpont
rapido	Gyors építkezés

latos varázslatoknál (például a tűzlabdánál) természetesen nem működik a dolog, de a többi varázsige szó szerint a végtelenségig megy. Kb. ameddig a *Black & White* fejlesztése tartott...


Hagyd el a befolyási övezeted...


...varázsolj amíg lejár az idő...


...így a varázslat örökös lesz. Király!



Half-Life: Counter-Strike

Internetes összecsapásokban csak akkor próbáljátok ki ezeket a kódokat, ha ki szeretnétek vívni a többi játékos utálatát, és kifejezetten jól esne, ha néhány ultraelszánt antiláma aktivista beverné az ablakokat egy féltéglával. Ha azonban a haverokkal nyomtok egy rövid meccset, élvezetes lehet bevetni a most következő szerverkódokat. Először az **sv_cheats1** kifejezést kell beírni a szervergép parancssorába a csalások bekapcsolásához, aztán jöhet a többi – ugyanoda.

changelevel (map name)	Pályaváltás
impulse101	16 000 dollár
givespace weapon_awp	Sarkköri távcsöves puska
sv_gravity #	Gravitáció beállítása (-999–999999)
sv_aim	Automata célzás távcsöves puskánál
give weapon_(weapon name)	Fegyverválasztás
gl_zmax 0	Átlátunk és átlőhetünk a falakon
cl_forwardspeed 999	Gyorsítás előrehaladásnál
cl_backspeed 999	Gyorsítás hátrálásnál
cl_sidespeed 999	Gyorsítás oldalazásnál



Colin McRae Rally

A következőket a név helyére kell beírni.

FREEWAY	Minden pálya
LOTTOWIN	Bonusz autó
SPECIALED	Testreszabható visszajátszás
BIGGUNS	Dupla motorerő
HIPPO	Tanulmánymodell

Próbák és Tesztek

Szoftverek/Hardverek/Alkalmazások/Újdonságok

Láttam a jövőt... Lapos.


Mike Abolins Tesztlaborvezető

Helló! A tesztlabor vezetőjeként most először köszöntelek Téged. Már majdnem egy éve dolgozom a PC Formatnál, és úgy tűnik, eddig teljesítményem végre a főnökeim is elismerték. Én felelek azért, hogy a legfrissebb programokról és hardverekről mindig élvezetes leírásokat találj a lapban. Ha valamilyen témáról többet szeretnél olvasni, ne habozz levelet írni az újság címére.

Bizonyára észrevetted már, hogy e havi Szupertesztünk a monitorok piacán nézett körül. Volt idő, amikor még egy 15 colos CRT-nek is nagyon örültünk. Ennek azonban vége: a monitor úgy kinőtte magát, hogy sok konfigurációban ma már ez a legdrágább periféria. Manapság az LCD-monitorok jelentik a monitorválaszték csúcsát: reméljük, hogy az áresés és a képminőség javulása a továbbiakban is folytatódik. A méretcsökkenésről nem is beszélve. A legutóbbi PC-mhez jómagam egy 19 colos monitort választottam, de csak otthon vettem észre, hogy nem fér az asztalra...

Szakmai kérdések

A tesztlabor
Sok-sok éve foglalkozunk már PC-s programok és perifériák tesztelésével. Szakértőink ugyanarra kíváncsiak, amire Te, és hidd el, nem kell a szomszédba menniük egy kis őszinteségért.

Aranyérem
A hasznos újításokat, a jó minőséget és a kivételes ár/érték arányt mi is nagyra értékeljük. Az Aranyérem csak a legjobbaknak jár, így nyugodtan megbízhatsz benne.

Ezt vedd!
Ezt a díjat a legjobb vételek kapják. A PC fejlesztése sokba kerül, ezért nem mindegy, hogy milyen teljesítményt kapunk a pénzünkért.

Díjak
A legjobbak ezeket kapják majd.

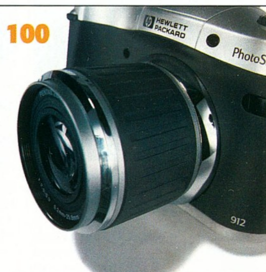






SZUPERTESZT
10 monitor (**84.**)


99



100

AZ E HAVI...

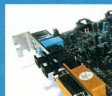


PIONEER DVR-A03
DVD-írás megfizethető áron **(94.)**

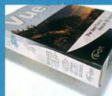


MATROX RT2500
Valós idejű videoszerkesztés **(95.)**

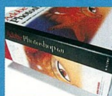

97
99



HANGKÁRTYA
HERCULES GAMESURROUND
Megjelent a Guillemot legújabb, közepes árfekvésű hangkártyája, síppal, dobbal, nádihegedűvel.



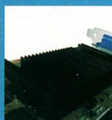
3D-S TÁJKÉPSZERKESZTÉS
VUE D'ESPRIT 4
Ha rossz az idő, és nem lehet kimozdulni otthonról, tervezd meg, hová mennél legszívesebben, ha nem lenne rossz az idő.



KÉPSZERKESZTÉS
PHOTOSHOP 6.0
Ha a nyaralásról is hófehéren jöttél haza, ezzel a programmal megspórolhatod a szoláriumbérletet.



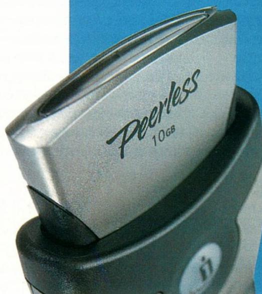
3D-S TÁJKÉPSZERKESZTÉS
BRYCE 5
Lássuk hát, mit műveltek a Corel programozói az első számú tájképszerkesztő programmal.



GRAFIKUS KÁRTYA
GLADIAC 511 PCI
Ne hüledezz: igenis vannak még olyan jótét cégek, aki PCI-os GeForce2 MX-et dobnak piacra.

HARDVER

SZOFTVER



HORDOZHATÓ MEGHAJTÓ
IOMEGA PEERLESS
Van-e olyan jó az új Iomega meghajtó, mint egykor a klasszikus, 100Mb-os változat?

PCFormat Szuperteszt

10 monitor 80 ezer Ft-tól 500 ezerig

Monitorok

Le a szemtengelyferdüléssel! Ha a monitorról az élettelen színek és a homályos szövegek jutnak eszedbe, ideje beszerezned egy új megjelenítőt. 10 terméket teszteltünk.

Amikor gépet vettél, alighanem a lehetőség szerinti legnagyobb monitort választottad hozzá – de vajon mást is megnéztél-e rajta? A monitor többnyire a gép legdrágább perifériája, ezért sok gyártó azzal próbálja alacsonyan tartani az árait, hogy a legolcsóbb megjelenítőt adja a konfigurációhoz.

Ha nincs viszonyítási alapod, gyakran észre sem veszed, hogy egy szerényebb típust sóztak rád, pedig egy rossz minőségű monitor sokféle gond forrása lehet. A palást alakú (görbült) képernyők több fényt vernek vissza, ami idővel látásproblémákat okoz. Az életlen kép szintén megerőlteti a szemet, és fejfájást okoz, ha hosszabb időn keresztül nézzük a monitorunkat. Alacsony képfrissítési frekvenciánál villogni fog a kép, rossz színegyensúly esetén pedig nem lesznek élethűek a képernyőn megjelenő fényképek és ábrák.

A méret a lényeg?

Egy új monitorral a fenti gondok mindegyike orvosolható, mi több új lehetőségek is megnyílnak előttünk. Az olcsó 15 colos monitorok némelyike csak 1024 x 768-as felbontásra képes, pedig a legtöbb mai videókártya ennél sokkal többet is elbírna. Egy jobb 19 colos megjelenítővel a Windows 1600 x 1200-as felbontásban köszön vissza rád, ami majdnem két és félszer annyi képpontot jelent.

Jó hír, hogy a nagy verseny és a gyér kereslet hatására az árak szabadesésbe kezdtek. Egy jobb 17 colos monitor áráért már egy olcsóbb 19 colost is meg lehet vásárolni, sőt a 21 colosak sem kerülnek már félmillió forintba, mint régen. Tavaly óta az LCD-monitorok ára 70 százalékot zuhant: egy olcsóbb 15 colos modell már kb. 150 ezer Ft-ért is hazavihető.

Egy szó, mint száz, még soha nem volt olyan jó dolga annak, aki monitort akar vásárolni, mint most. A nagy kérdés csak az, hogy a lélegzetelállítóan nagy választékból mely típusok közül érdemes választani. Tízfős tesztünkben igyekeztünk reprezentatív képet adni a monitorpiacról. Elöljáróban annyit, hogy a végeredmény vaskos meglepetésekkel is szolgált...

ADI MICROSCAN G900 137 500 Ft

BELINEA 10 30 80 112 374 Ft

CTX PR960F 211 938 Ft

CTX PV520 187 000 Ft

LG LE-15A10 357 200 Ft

NEC MITSUBISHI LCD 1700M 448 250 Ft

PHILIPS 201B 293 250 Ft

SAMSUNG SYNCMASTER 700IFT 103 750 Ft

TAXAN ERGOVISION 747 TCO99 83 600 Ft

VIEWSONIC G90F 127 500 Ft



ADI MICROSCAN G900

137 500 ADI

A legtöbb monitor OSD-je ikonok helyett szövegeket jelenít meg – nem véletlenül: a beállítások sokkal összetettebbek annál, hogy egy apró ábrával jelképezni lehessen őket. Az ADI mérnökei sajnos nem ismerték fel ezt az alapigazságot. Amikor előhívjuk a MicroScan G900 menüjét, nagyon furcsa ákombákomok néznek vissza ránk. A képméret és a pozíció értelmezése nem okozott gondot, de vajon mit jelenthet a csípőre tett kezű pálcikaember? És a lépcsőn felmenő nyíl? Sok minden van itt, de csak a legelszántabbak fognak bajlódni azzal, hogy megismerjék az összes ákombákom jelentését.

A fényerő és a kontraszt beállításához szerencsére nincs szükség az OSD-re, mivel ezt a monitor előlapjának alján lévő tekerőgombokkal is el lehet végezni. Túl nagy mozgásteret viszont ezek sem adnak: a fényerőt nagyon kicsire kell venni ahhoz, hogy a színek ne tűnjenek mosottnak, ilyenkor viszont sötét a kép, így a kontrasztot szinte teljesen fel kell tekerni. A Pure Flat technológiának köszönhetően minimális ugyan a torzítás, de a színegyensúly hibái elrontják a képet: különösen a kékek tűntek tompának. A konvergencia kitűnő, de a fókusz legfeljebb átlagos, és a megjelenítő jellegzetesen „pumpál" (változtatja a képméretet) a fekete és fehér képek váltakozásánál.

Másik oldalról nézve viszont a G900-as kedvező árú, mikrofon van benne és a képminősége is sokat javul, ha a felbontást 1280x1024-re csökkentjük. Egy 19 colos monitornak viszont az 1600x1200-as felbontással is meg kellene birkóznia. Bocs, fiúk, de ez van...



→Tények

Típus: Hitachi Pure Flat Tube, árnyékmaszkos
Képátló: 19 col (látható méret: 18 col)
Méret: 464.4 x 466 x 473 mm
Súly: 23 kg
Max. felbontás: 1,600 x 1,200 @ 75Hz
Képponttávolság: 0,25 mm
Interfészek: SVGA in, audio out
USB: Választható
Hangszóró: Választható
Extrák: Mikrofon, színkalibráló program
Garancia: Három év
Web: www.depo.hu

PCFVélemény

↗ Sokféle beállítási lehetőség
↙ 1600 x 1200-as felbontásnál rossz a fókusz; ikonos OSD

„Egy jobb 19 colos monitornak nem okoz gondot az 1600 x 1200-as felbontás. Nem úgy ennek..."

65%







BELINEA 10 30 80

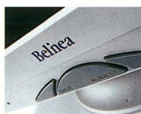
112 374 Ft Belinea

Hogyan lehet egy monitor kezelőszerveit a lehető leghatékonyabban kialakítani? A Samsung Sync-Master 700IFT-nél minden gomb egy kipattintható panel mögött van, a Belinea azonban más irányból közelít. A 10 30 80 képernyőjének alsó részén három nagy szürke gomb látható, amelyeket érezhetően azért terveztek ilyenre, hogy emeljék a monitor fényét. A vicc az, hogy egyedül a középső gomb jó valamire – a másik kettő csupán dísz. Az OSD-menü egyébként meglehetősen egyszerű. Igazából szinte mindent be tudunk állítani rajta (még ha csak több lépésben is), de ez a megoldás meg sem közelíti a Taxan Ergovisionét.

A 10 30 80 apertúrarácsos képcsövet használ, aminek számos következménye van. Egyfelől a képernyő teljesen sima (és szebb képet ad, mint az FST-s Taxan), vagyis minimális a torzítás és a fényvisszaverés. Másfelől viszont a rácsot két drót tartja a helyén, s ezek bizony világos háttér esetén halvány csíkokként jelennek meg e képernyőn (lásd még Samsung SyncMaster).

A 17-es monitorok többségével ellentétben a 10 30 80 még 1600 x 1200-as felbontás mellett is használható (75 Hz-en), bár a teszteléshez inkább az 1280 x 1024-et (85 Hz) választottuk. A *DisplayMate* semmilyen képgeometriával kapcsolatos problémát nem hozott elő, és a színek is mindenhol egységesek. A fényerő és a kontraszt viszont szélesebb tartományban is mozoghatna: hiába állítottuk mindkettőt maximumra, a sötétebb részeken elvesztek a részletek.

A bajokat sajnos moarés és fókuszgondok is tetézték, így az 10 30 80-nak nem volt mivel beverekednie magát a legjobbak közé. A magas ár szintén nem hozott sok plusz pontot. Egyszóval: nem ez a legjobb vétel.



→Tények

Típus: Sony Trinitron (apertúrarácsos)
Képátló: 17 col (látható méret: 16 col)
Méret: 399 x 409 x 438,5 mm
Súly: 19 kg
Max. felbontás: 1600 x 1280 @ 70 Hz
Képponttávolság: 0,25 mm
Interfészek: SVGA in
USB: Nincs
Hangszóró: Nincs
Extrák: Nincsenek
Garancia: Három év
Web: www.depo.hu

PCFVélemény

↗ Nagy felbontás, lapos képernyő
↙ Az árához képest keveset tud, problémás kép

„Az átlagos képminőséget még a nagy felbontás és a sík képernyő sem feledteti." **72%**

CTX PR960F

211 938 Ft CTX

Nem vitás, hogy az 1600 x 1200-as felbontást még egy 19 colos monitornak sem könnyű megjelenítenie. Az ADI MicroScan tesztelésekor már mi magunk is elgondolkodtunk azon, nem követelünk-e túl sokat a teszt szereplőitől. Ehhez képest meglepő volt, hogy a PR960F képe már a bekapcsolás után is sokkal tisztább volt, mint a G900-é bemelegedve. A megoldás kulcsa a lapos Trinitron képcső lehet, ami nem olcsó, viszont kiváló képet ad. A 87 Mhz-es frissítés igazából minden felbontásban elfogadható – a PR960F-t az teszi különlegessé, hogy ezt az értéket még a legnagyobb felbontás mellett is hozza.

A G900 után a CTX OSD-menüje sokkal barátságosabbnak tűnt. Az alapvető beállításokon túl (függőleges és vízszintes képméret, illetve pozíció) mellett öt geometriai opció (párna-, hordó és trapéztorzítás, párhuzamos oldaldöntés és forgatás) közül választhatunk, a moaréról, degaussról és a vízszintes, illetve függőleges konvergencia egymástól független módosításáról nem is beszélve. A fényerőre és a kontrasztra nincs külön gomb, de a menüből ezek is könnyedén állíthatók.

Jó kedvünket a *DisplayMate*-teszt sem rontotta el: a bal alsó sarokban ugyan torzít a kép, és némi „pumpálásra" is figyelmesek lettünk, amikor a fekete képernyő fehérre váltott, a konvergencia viszont tökéletes volt, az élességgel semmilyen probléma nem akadt, és a színek is egységesnek bizonyultak a képernyő teljes területén.

A CTX még egyéb kedvességeket is tartogat a számunkra. Már a BNC-csatlakozó is megdobogtatta a szívünket, de az örömünket igazából a négyportos USB-hub tette teljessé. A CTX PR960F jól átgondolt, kiváló minőségű termék. Mindenkinek melegen ajánljuk.



→Tények

Képcső: FD Trinitron (sík, apertúrarácsos)
Képátló: 19 col (látható méret: 18 col)
Méret: 460 x 469 x 485 mm
Súly: 26,5 kg
Max. felbontás: 1600 x 1200 @ 87 Hz
Képponttávolság: 0,24 mm
Interfészek: SVGA in, BNC in
USB: Négyportos hub
Hangszóró: Nincs
Extrák: Nincsenek
Garancia: Három év
Web: www.depo.hu

PCFVélemény

↗ Jó képminőség, barátságos OSD, BNC-csatlakozó, USB-hub
↙ Pumpáló kép

„Nem ez a legolcsóbb 19 colos monitor, de kimagasló képességei miatt megéri az árát." **90%**



Hogyan teszteltünk

Mottó: Hiába vetted meg a legdrágább Ray-Bant, ha nincs mire feltenned.

A monitorok akkor teljesítenek a legjobban, ha erős gép hajtja meg őket – esetünkben ez egy 1,3 GHz-es, GeForce2 GTS-sel szerelt, 256 Mb-os, athlonos PC volt.

Nem minden monitort ugyanazon a felbontáson próbáltunk ki: a tesztek többségét a 15 colos modellek esetén 1024 x 768-on, a 17 colosoknál 1280 x 1024-en, a 19 colosokon 1600 x 1200-on, míg a 21 colosoknál 1920 x 1440-en futtattuk le. A bemelegedés érdekében minden monitort egy órán át teszteltünk különféle alkalmazásokkal. Ezután a *DisplayMate* nevű segédprogramot indítottuk el, amely segít a leggyakoribb hibák azonosításában. A program e havi lemezmellékletünkön is megtalálható.

Az esetleges hibákat a monitorok beállításainak megváltoztatásával próbáltuk meg kiküszöbölni. Ezután ismét lefuttattuk a *DisplayMate*-et, majd játszottunk egy keveset az *Unreal Tournament*-tel (high detailen).

Mire ügyeljünk?

A monitor olyan, mint a tévé, csak másképp hívják? Íme a lista arról, mire figyeljünk a vásárlásnál.



Csatlakozók

A hagyományos 15 tűs SVGA-bemenet mellett néhány monitoron BNC-csatlakozó is van. Ezt használva javul a képminőség, bár ehhez külön kábel szükséges (ami elég drága). Az USB-hub jól jöhet, de ne feledjük, hogy egy négyportos, különálló hub ára kb. 10 000 Ft.



OSD

Az OSD (on-screen display: kb. „képernyőmenü") nem a legfontosabb része a monitornak, mégis komolyan kell venni. A képen láthatóhoz hasonló, túlbonyolított menük megnehezítik a monitor beállítását.



Méret

A legfontosabb adat itt a képernyőátló: ez azt adja meg, hogy átlós irányban mekkora a megjelenítő. Minél nagyobb a képernyő, annál nagyobb a felbontás. Egy 21 colos modell akár 1920 x 1440-es felbontású is lehet.



Képcső

A Trinitron vagy a DiamondTron márkanévvel illetett képcsövekben egy apertúrarács biztosítja, hogy a kép teljesen sík, a torzítás és a visszatükrözés pedig minimális legyen. A palást alakú, árnyékmaszkos monitorok között is akadnak jobb darabok. Vásárlás előtt mindenképpen próbáljuk ki a terméket.



CTX PV520

Kb. 187 000 Ft CTX

Hiába csökkent a közelmúltban az LCD-monitorok ára, még mindig sokkal többe kerülnek, mint a katódsugárcsövesek. A gyártók ezért különféle trükköket eszelnek ki a megdolgozásunkra. A design például elsődleges fontosságot kapott. A CTX PV520-nak ebből a szempontból nincs mit szégyenkeznie: a karcsú vonalak, a szürke, fémes hatású borítás és a fekete állvány elegáns külsőt kölcsönöznek neki.

A belbecs legalább ennyire meggyőző. A kontrasztot és a fényerőt egyetlen gomb megnyomásával is megváltoztathatjuk. Egy határozott mozdulat a monitor jobb oldalán, és a PV520 képernyője máris elfordult 90 fokkal, kényelmesebbé téve ezzel a szövegszerkesztést. Nagy kár viszont, hogy a CTX nem mellékeli az ehhez szükséges szoftvert, így azt más forrásból kell beszereznünk.

A PV520 kimagasló teszteredményeket produkált. A torzítást és a villogást csak hírből ismeri (ez el is várható egy TFT-s monitortól), és a színvisszaadásával is meg voltunk elégedve. A kép ráadásul nemcsak közvetlenül a monitor előtt élvezhető: függőlegesen 100, vízszintesen pedig akár 120 fokos szögben is „mozoghatunk" előtte.

Az egyetlen gond igazából csak az, hogy a PV520 beállítása nem kevés időt vesz igénybe. Az OSD-menü AutoTune-opciójával csak alapvető változtatásokat hajthatunk végre – a fényerőt és a kontrasztot nekünk kell beállítanunk. Ez persze nem nagy ügy, bár azt furcsának találtuk, hogy hiába vettük mindkettőt minimumra, a kép még így is élvezhető maradt. Némi kísérletezéssel viszont minden a helyére kerül.

Ez a piszmogás egy kissé idegesítő, de egyrészt csak egyszer kell elvégezni, másrészt a jó tulajdonságok messze túltesznek ezen a kis kellemetlenségen. A legfontosabb, hogy a PV520 minden fontosabb tulajdonságában jócskán az átlag felett teljesít.



→Tények

Képcső: LCD TFT
Képátló: 15 col
Méret: 383 x 172 x 373 mm
Súly: 6 kg
Max. felbontás: 1024 x 768 @ 60 Hz
Képponttávolság: 0,297 mm
Interfészek: SVGA in
USB: Nincs
Hangszóró: Nincs
Extrák: Oldalra döntés
Garancia: Egy év (+ 1 év vásárolható)
Web: www.ctxeurope.com

PCFVélemény

↗ Ízléses kialakítás, kiváló képminőség, oldalra döntés
↙ Az oldalra döntéshez nem adnak szoftvert

„A beállításra rá kell szánni némi időt, de a PV520 jól néz ki, kiváló képet ad és meglepően olcsó."

88%



LG LE-15A10

357 200 Ft LG Electronics

Rossz képminőség, használhatatlan hangoló program és kompatibilitási gondok más alkalmazásokkal – az olcsó tévévevő kártyák tulajdonosai számára valószínűleg ismerősek a fenti problémák. Az LG talán ezért döntött úgy, hogy az LE-15A10-be tévétunert épít és távirányítót is mellékel hozzá. A készülék így PC nélkül, önállóan is használható – nem is akárhogyan. Az LE-15A10 mindent tud, amit egy jobb tévé: a hagyományos antennacsatlakozón kívül SCART-bemenet, audio- és videobemenet, továbbá fülhallgató-kimenet is van rajta. Természetesen a teletextet is nézhetjük rajta, a memória 100 csatornát tud tárolni, az apró, de nagy teljesítményű hangszórók pedig méltó kiegészítései a tiszta, világos képnek.

Ja, igen: a hagyományos SVGA csatlakozón keresztül az LE-15A10 PC-hez is kapcsolható, de ez mintha csak a másodlagos funkció lenne: kábelt például nem kapunk, és a leírás sem sokat szól a PC-s felhasználásról. Ennek ellenére az LG modellje jól teljesített: a képe éles, a torzítás minimális és a fényerő is átlag feletti. A színegyensúly nem tökéletes (a pirosak sötétebbek a kelleténél), a nagyon sötét területek pedig nem elég rajzosak, de a mindennapi használat során ez nem okoz gondot.

Ehhez képest csalódás volt, hogy az OSD-menü primitív és nehezen kezelhető, a monitorállvány pedig túlságosan nagy, így nem sok helyet nyerünk az asztalon. Ha valaki egy másik tévét is használ az LE-15A10-zel egy szobában, készüljön fel arra, hogy a tévé távirányítója esetleg a monitoron is csatornát válthat (tapasztalatból beszélünk). A LG LCD-monitora jól néz ki, de ugyanebből a pénzből egy 17 colos LCD és egy jobb tévévevő kártya is kijön. Az LE-15A10-et csak akkor vegyük meg, ha nem élhetünk falra akasztható, de monitorként is használható megjelenítő nélkül.



→Tények

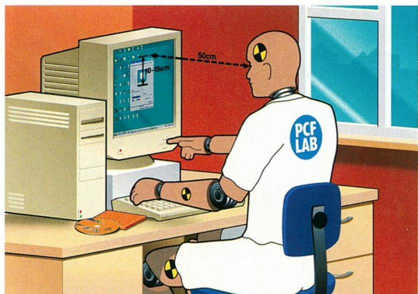
Képcső: LCD TFT
Képátló: 15,1 col
Méret: 394 x 194 x 413 mm
Súly: 7,9 kg
Max. felbontás: 1024 x 768 @ 60 Hz
Képponttávolság: 0,295 mm
Interfészek: SVGA in, antennacsatlakozó, audio in, video in, SCART in, S-Video in, fülhallgató-kimenet
USB: Nincs
Hangszóró: Van (NICAM sztereó, csak a tévéhez)
Extrák: Távirányító a tévéhez
Garancia: Három év
Web: www.lge.com

PCF Vélemény

↗ Minőségi kép, tévétuner, jól néz ki
↙ Nem biztos, hogy ér ennyit

„Csúcskategóriás termék, de olcsóbban kijövünk egy monitorral és egy tévévevő kártyával."

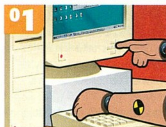
75%



Andrew McLaughlin

Monitor, te métely!

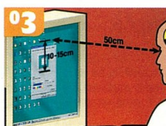
Könnyen fárad a szemed? Fejfájás gyötör? Alig hajlik a nyakad? Akkor alighanem téged is utolért a monitorbetegség. Íme néhány ötlet a gyógyuláshoz.



Mikor módosítottál utoljára a monitorod beállításain? Ne feledd, hogy hiába állítottad be a képet egy adott alkalmazásnak megfelelően, egy másik program másféle beállításokat igényelhet.



A nyitott ablakok, a mennyezeti világítás és a fényvisszaverő felületek visszatükröződhetnek a monitor képernyőjén, és rontják a kép minőségét. Szüntessük meg a zavaró fényforrásokat, vagy ha ez nem megy, tegyük máshová a monitort.



Lényeges az is, hogy a monitor és a szék hogyan helyezkedik el egymáshoz képest. A képernyő kb. fél méterre legyen a szemünktől, a kép közepe pedig 10–15 cm-rel a szemmagasságunk alá kerüljön.



Bármilyen beállítást is javasolnak a kézikönyvek, a legfontosabb az, hogy a monitor állandó nézését is kényelmesnek érezzük. Ha szöveget szerkesztünk, változtassunk a háttérszínen vagy növeljük a betűméretet.



Miközben a képernyőre meredünk, nem pislogunk annyit, amennyit kellene, s ez bizony szemproblémákat okozhat. Ha csak merengünk, ne nézzünk közvetlenül a képernyőre, vagy csukjuk be a szemünket arra a néhány másodpercre. A legjobb, ha minden órában felállunk egy kicsit pihenni.



További jó ötleteket a **www.doctorergo.com** és a **www.cvconsulting.com** oldalakon találunk. Az utóbbi címről letölthetjük az *Eye-CEE* nevű szemvizsgáló program demóját. Érdemes ezt is kipróbálni, de egy jó szemüveggel vagy egy képernyővédővel sok bajt meg lehet előzni.



NEC LCD 1700M

448 250 NEC Mitsubishi

A legfontosabb ellenérv a 15 colos LCD-monitorokkal szemben a kis felbontás: az 1024 x 768 már nem minden esetben elég. A 17 colos LCD-k viszont csillagászi összegbe kerültek – tavaly még drágábbak voltak, mint egy komplett PC. Azóta szerencsére látványosan zuhantak az árak, így már a nagyobb LCD-k között is érdemes szétnézni.

Az NEC Mitsubishi LCD 1700M nem kimondottan olcsó (300 000 Ft-ért nagyon sok fagyit lehet ám venni), de a nagyobb méret meglepően sok előnnyel jár. Valahogy „monitorosabb" érzés egy ilyennel dolgozni, mint egy 15 colossal, és bár az 1280 x 1024 felbontás nem tűnik soknak, még így is 66 százalékkal több képpontot jelent.

A beépített hangszórókat viszont már nem mindenki gondolja nagy ötletnek. Ha csak a Windows rendszerhangjait akarjuk hallgatni rajtuk, semmi kifogásunk nem lehet, komolyabb felhasználásra viszont alkalmatlanok.

Az LCD 1700M és a CTX PV520 közös vonása, hogy az előbbinél is szűk a fényerő és a kontraszt tartománya. Az NEC monitoránál a fényerő állítása alig okoz változást a képernyőn. Jó lenne az is, ha egy rendes lineáris skálán lehetne elvégezni az ilyen „kisdolgok" beállítását. A kontraszt ilyen szempontból nem találtatott könnyűnek, viszont ha magas értéket választottunk, rózsaszín és zöld árnyalatok keveredtek a szürkeárnyalatos képekbe.

Nagy kontrasztnál a *DisplayMate*-tel újabb hibára lettünk figyelmesek: az éleknél kissé elmosódottak a képek. A színek viszont az egész képernyőn homogének, és a színhűség is megfelelő. A szögtartomány mindkét tengely mentén 160 fok: ez kiváló eredménynek számít, mint ahogy az is, hogy egyetlen hibás pixelt sem találtunk. A hároméves garancia sokat elmond az LCD 1700M megbízhatóságáról, de a készülék képminősége alapján sajnos nem kerülhetett a legjobbak közé.

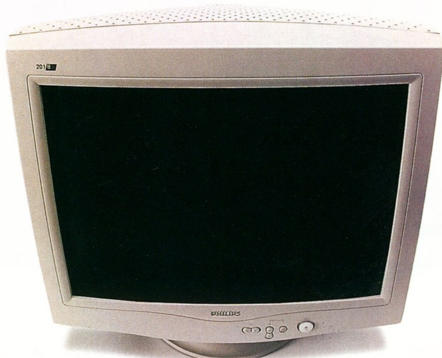
→Tények

Képcső: LCD TFT
Képátló: 17 col
Méret: 422 x 451 x 208 mm
Súly: 7,5 kg
Max. felbontás: 1280 x 1024 @ 60 Hz
Képponttávolság: 0,264 mm
Interfészek: SVGA in
USB: Nincs
Hangszóró: Van
Extrák: Audiokábel
Garancia: Három év
Web: www.nec-pc.hu

PCFVélemény

↗ Nagy felbontás, széles szögtartomány, hosszú garancia
↙ A nagy kontrasztú élek elmosódottak

„Az 1700M felbontása kellően nagy, de átlagos képminősége nem emeli a legjobbak közé." **78%**



PHILIPS 201B

Kb. 293 250 Ft Philips

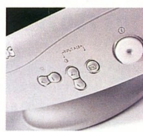
A Philips 201B FST (Flat Square Tube) képcsöves: ez a technológia néhány éve még különlegességnek számított, mára viszont túlhaladt rajta az idő. A képernyő laposabb, mint egy hagyományos CRT-s (katódsugárcsöves) monitor esetén, de a 21 colos méret (ebből 20 col látható) még inkább kiemeli a görbülés ívét.

Egy ekkora monitornak számos előnye van: a legfontosabb az, hogy a windowsos alkalmazások akár 1600 x 1200-as felbontásban is futtathatók (86 Hz-en). A nagy méret ráadásul csak a képernyőre jellemző: a monitor maga ugyanakkora (vagy kisebb), mint egy átlagos 19 colos megjelenítő, így nem kell azonnali orvosi segítség, ha ne adj isten arrébb akarnánk tenni.

A Philips 201B FST más szempontból viszont vegyes érzelmeket kelt. Amennyiben az USB-portot használjuk, a monitor beállítását egy *CustoMax* nevű windowsos program segítségével is elvégezhetjük. Ez sokkal egyszerűbb, mint a szokásos bajlódás az OSD-menüvel, de a módszer csak akkor működik, ha a monitor állandóan az USB-portra van kötve, márpedig ez a mai „porthiányos" időkben nagy luxusnak számít.

A 201B végül a képminőségével érdemelte ki a viszonylag jó minősítést. A színvisszaadás, a színegyensúly és a homogenitás is kiváló a képernyő teljes területén. Az élességgel és a fókusszal is meg voltunk elégedve, bár a képernyő széle felé romlik a képminőség, különösen magas kontraszt esetén. A képernyő alsó felén geometriai torzítást vettünk észre (befelé görbül a kép), de mivel nem teljesen lapos képernyőről van szó, ezt hajlandók voltunk megbocsátani.

A 201B nem tökéletes, de egyértelmű előnyei is vannak, így jó alternatívája lehet egy alapszintű LCD-monitornak.



→Tények

Képcső: FST CRT
Képátló: 21 col (látható méret: 20 col)
Méret: 482 x 478 x 467 mm
Súly: 24 kg
Max. felbontás: 1920 x 1440 @ 75 Hz
Képponttávolság: 0,21 mm
Interfészek: SVGA in, BNC in, USB in
USB: Nincs
Hangszóró: Nincs
Extrák: Nincsenek
Garancia: Három év
Web: www.depo.hu

PCFVélemény

↗ Nagy felbontás, kiváló színegyensúly és homogén képek
↙ Néhol torzít

„Régebbi típus, de nagy felbontása, szép színei és kedvező ára miatt nem árt közelebbről is megnézni." **80%**





SAMSUNG SYNC-MASTER 700IFT

103 750 Ft Samsung

A hagyományos, katódsugárcsöves monitorok behemót jószágok, és úgy tűnik, a gyártók többsége bele is törődött a megváltoztathatatlanba. Nem úgy a Samsung: a SyncMaster 700IFT sem egy matyó hímzés, de a tetején lévő szürke, félhold alakú díszítés tetszetős külsőt kölcsönöz a monitornak, a kezelőszervek pedig egy kipattintható panel mögé rejtőznek.

A 700IFT OSD-menüje nem tartozik a legegyszerűbbek közé, de legalább sok mindent tud: a szokásos beállítások (moaré, fókusz, degauss, pozíció, képméret, geometriai torzítás) mellett itt még a színhőmérsékletet is megadhatjuk.

A kontrasztot és a fényerőt itt hiába keresnénk, ugyanis mindkettő a képernyő alatt lévő tekerőgombokkal állítható. A kedvező benyomások tartós használat után sem halványultak. A DynaFlat képernyő minimális torzítása már-már az LCD-ket is megszégyeníti (a kukacoskodás kedvéért elmondjuk, hogy a képernyő tetején észrevettünk némi torzítást), egy különleges fedőréteg révén pedig a fényvisszaverés is elhanyagolható.

A legtöbb 17 colos monitorhoz hasonlóan a 700IFT 1280 x 1024-es felbontáson hozza a legjobb formáját (legnagyobb képváltási frekvencia ilyenkor 85 Hz). A Samsung modellje persze sokkal többre is képes, bár 1600 x 1200-nál már 76 Hz-re esik vissza frissítés, 2048 x 1536-nál (!) pedig stroboszkópként villog a kép.

Ha ehhez a csillagászati felbontáshoz hozzávesszük a BNC-csatlakozót, a mellékelt *Colorific* nevű kalibráló programot, mindjárt érthető, mitől nőtt az 1700IFT oly nagyon a szívünkhöz. A Samsungnak sikerült bebizonyítania, hogy a jó képminőséghez nem kell mindenáron LCD-képernyő.

→Tények

Képcső: DynaFlat CRT
Képátló: 17 col (látható méret: 16 col)
Méret: 415 x 418 x 438 mm
Súly: 18,84 kg
Max. felbontás: 2048 x 1536 (1600 x 1200 @ 76 Hz)
Képponttávolság: 0,2 mm
Interfészek: SVGA in, BNC
USB: Nincs
Hangszóró: Nincs
Extrák: *Colorific* monitor kalibráló program
Garancia: Három év
Web: www.depo.hu

PCFVélemény

↗ Kipattintható kezelőszervek, minimális torzítás, nagy felbontás
↙ Nem mindenhol homogének a színek

„Vannak olcsóbb monitorok is, de a tetszetős külső, a sík, torzításmentes kép bőven megér ennyit." **87%**

TAXAN ERGOVISION 747 TCO99

Kb. 83 600 Ft Taxan

A mai PC-árak mellett nem biztos, hogy mindenkinek futja 150-200 000 Ft-ot adni egy monitorért. A Taxan Ergovision 747 egy kategóriával olcsóbb ugyan, de – ki tudja? – hátha egyúttal rossz minőséget is jelent...

Az első benyomásaink kimondottan kedvezőek voltak. A 747-es kicsi és könnyű, ráadásul – bár szépnek nem mondanánk – nem is kimondottan ronda. Az OSD meglepő beállításokra ad lehetőséget: a moaré például függőlegesen és vízszintesen is állítható, a párnatorzításnak pedig a képernyő alján és tetején „kidomborodó" változatát is korrigálhatjuk.

A legnagyobb felbontás 1280 x 1024 – ez meglehetősen átlagosnak számít, de ennél feljebb egy 17 colos monitor birtokában nemigen merészkedik az ember, főleg, hogy a 80 Hz-es képfrissítés így is elérhető. Az FST képcső laposabb ugyan, mint egy hagyományos CRT, de teljesen laposnak semmiképp sem nevezhető, ráadásul a 0,25 mm-es képponttávolság szintén közepesnek mondható.

A *DisplayMate* semmilyen komoly hibát nem talált. Az élesség és a fókusz elfogadható, legfeljebb a sarkok halványabbak a kelleténél. A színegyensúly megfelelő, bár a pirosak kicsit sötétek. A 80 Hz-es képfrissítés még a legnagyobb felbontáson is villogásmentes képet ad.

A fentiek fényében csak sajnálni lehet, hogy amikor egy program (pl. játék) felbontást vált, az új kép vízszintes irányban kisebb lesz, és balra tolódik a középső álláshoz képest. A beállítások módosításával valamennyire segíthetünk a dolgon, de a problémát nem lehet teljesen orvosolni. Az Ergovisiont így nyugodtan kihagyhatjuk az életünkből.



→Tények

Képcső: FST CRT
Képátló: 17 col (látható méret: 16 col)
Méret: 408 x 372 x 425 mm
Súly: 15,5 kg
Max. felbontás: 1280 x 1024 @ 80 Hz
Képponttávolság: 0,25 mm
Interfészek: SVGA in
USB: Nincs
Hangszóró: Nincs
Extrák: Nincsenek
Garancia: Három év
Web: www.taxan.co.uk

PCFVélemény

↗ Olcsó, és sokféle beállítási lehetőséget kínál
↙ Nem lapos a képernyő, rosszul vált felbontást

„Sokoldalú, jó árú monitor, de túlságosan problémás ahhoz, hogy komolyan lehessen venni." **73%**



TFT rulez, mert...

1/ Abszolút villogásmentes képet ad, így mentesek a CRT-k legnagyobb rákfenéjétől – nevezetesen attól, hogy már rövidebb idő elteltével is fárasztják a szemet.

2/ A teljesen sík képernyők egyrészt csökkentik a torzítást, másrészt kevesebb fényt vernek vissza, mint „görbült" társaik.

3/ Egy LCD-képernyővel helyet szabadíthatunk fel az asztalon az irataink, az uzsonnás zacskónk és a régebbi PC Formatok számára. Ráadásul a kisebb súly miatt könnyebben átköltözhetünk egyik helyről a másikra.

4/ Kétségtelen, hogy egy LCD-monitor többe kerül, mint egy hagyományos, a fogyasztása viszont csak harmadannyi. A sugárzása szintén sokkal kisebb.

5/ A CRT-k egyre jobbak lesznek, de az otrombaságukkal nem nagyon lehet mit kezdeni. Az LCD-k ehhez képest elegánsak, és emelik a dolgozószobánk fényét.

Hogyan kalibráljuk a monitort?

A LEMEZEN

Telepítsd a *DisplayMate*-et a lemezmellékletről, és ellenőrizd le vele a képernyőd.



Miután a szoba fényviszonyait beállítottad a szokásosnak megfelelően, és a széked és normál helyzetbe került, indítsd el a *DisplayMate*-et és válaszd a Sample Demo Screens opciót. Kövesd az (angol nyelvű) utasításokat az első tesztképernyőn: állítsd be a fényerőt és a kontrasztot úgy, hogy az alsó dobozban lévő hat sor jól látható, de egymástól eltérő intenzitású legyen.



Ezen a tesztábrán tökéletes köröknek kellene megjelenniük, középen és a négy sarokban egyaránt. Ha úgy gondolod, hogy valamelyik kör inkább ovális, előbb ellenőrizd, hogy a kép megfelelő méretű és helyzetű-e, majd próbálgasd végig a geometriai opciókat (párna- és trapéztorzítás stb.)



A képélesség akkor jó, ha a bal oldali mezőben is egyértelműen el tudod különíteni egymástól a fekete-fehér sávokat. Az [F2] gomb lenyomásával a tesztet más színekkel is elvégezheted. Ha a monitoron állítható a fókusz, ehhez nyúlj először. Ha nem, próbáld lejjebb venni a kontrasztot.



Ebben a táblázatban minden színes téglalapot el kell tudnod különíteni a szomszédjától. Minden cellának más színűnek kell lennie, és a sötétedésnek minden sorban azonos mértékben kell végbemennie. Ha ezt nem sikerül elérni, állítsa a színhőmérsékleten, vagy – ha lehetséges – módosítsd a vörös, a zöld és a kék intenzitását, míg ki nem egyenlítődnek a különbségek.



VIEWSONIC G90F

127 500 Ft ViewSonic

Némelyik gyártó mindent megtesz, hogy szebb, formásabb monitort készítsen, a ViewSonic azonban nem tartozik közéjük, vagy ha igen, hát akkor nem a G90F érdemei által.

Egy nagy, szögletes, piszkosfehér színű láda... Annyi baj legyen, gondoltuk magunkban, nézzük inkább, mi van a borítás alatt. Nos, először is egy PerfectFlat, apertúrarácsos képcső, amely a tükröződést és a torzítást is kordában tartja (és, ahogy a neve is mutatja, tökéletesen lapos). A teszteléshez használt 1600 x 1200-as felbontáshoz mindössze 77 Hz-es frissítés tartozik (ami éppen csak elfogadható), a szövegek azonban jól olvashatók és a kis részletek sem vesznek el.

A *DisplayMate*-tesztből kiderült, hogy a G90F tiszta, éles színeket ad, és alig torzít. A fókusz viszont nem ér fel a CTX PR960F magasságaiba, aminek talán az itt-ott feltűnő konvergenciahiba az oka. Nagy kár, hogy ezt a gondot a G90F OSD-menüjével nem lehet orvosolni.

A menü többi eleme vegyes képet mutat. Van néhány nem túl gyakori beállítási lehetőség: például a Top és a Bottom Hook, ami párnatorzítás kibővítésének felel meg.

A fókuszt és a moarét függőlegesen és vízszintesen is állíthatjuk. A kevésbé hasznos beállítások közé tartozik az Input Level, amellyel a videojel feszültségét tudjuk megváltoztatni, vagy a ViewMeter, ami a képernyőfrissítésről ad tájékoztatást (más kérdés, hogy ezt a monitorok többsége „alapból" is tudja). Mindegy, végül is egyik sem zavart túlságosan minket, az árához képest pedig kimondottan jó teljesítményt nyújtott a G90F. És ez a legfontosabb.



→Tények

Képcső: PerfectFlat CRT (apertúrarácsos)
Képátló: 19 col (látható méret: 18 col)
Méret: 448 x 459 x 465 mm
Súly: 22 kg
Max. felbontás: 1600 x 1200 @ 77 Hz
Képponttávolság: 0,25 mm
Interfészek: SVGA in
USB: Nincs (de választható)
Hangszóró: Nincs
Extrák: *Colorific* monitor kalibráló program
Garancia: Három év
Web: www.depo.hu

PCFVélemény

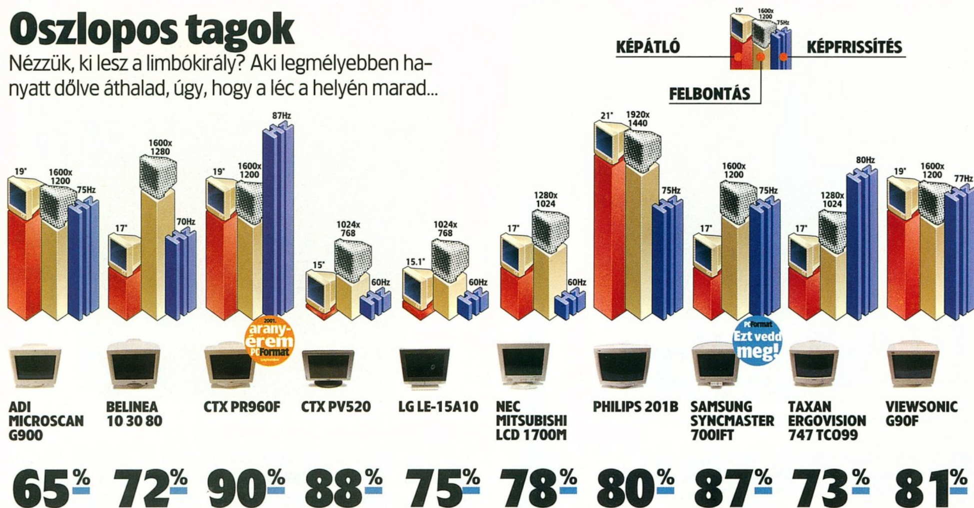
↗ Átlag feletti képminőség, kedvező ár
↙ Ronda külső, a konvergencia nem állítható

„A CTX PR960F-nek nem ér a nyomába, viszont sokkal olcsóbb nála, és annyival nem rosszabb."

81%

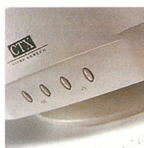
Oszlopos tagok

Nézzük, ki lesz a limbókirály? Aki legmélyebben hanyatt dőlve áthalad, úgy, hogy a léc a helyén marad...



PCFVélemény

Véget ért a verseny, szétszéledtek a résztvevők és a nézők is mind hazamentek már. A zsűri pedig hosszas tanakodásba kezdett...



A monitorpiac legjelentősebb fejleménye mostanában az, hogy megkezdődött az LCD-monitorok árának lassú, de biztos csökkenése. Némelyik 15 colos modell már 150-200 ezer Ft-ért is a miénk lehet, sőt a 17 colosok ára is egyre barátságosabbnak tűnik. Néhány gyártó az áresést a szolgáltatások bővítésével ellensúlyozza, hátha így nehezebben jövünk rá, melyik modellért mennyit érdemes kiadni. Az LG például tévétunert épített az LE-15A10-be, de vajon elég-e ez ahhoz, hogy 100-150 ezer Ft-tal drágábban adják a monitort? Nos, mi úgy gondoljuk, nem egészen.

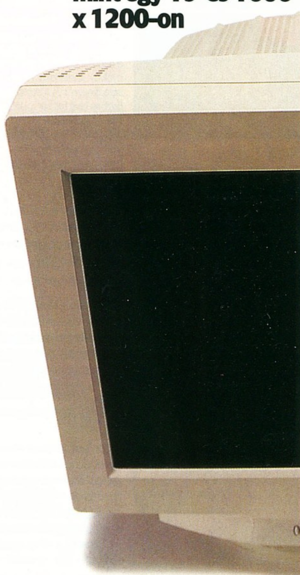
Amennyiben kimondottan nagy LCD-monitort szeretnénk, az NEC Mitsubishi LCD 1700M-ért nem kell milliókat kiadnunk, de ezt a modellt gyenge színvisszaadása és rossz fókusza miatt mégsem ajánljuk. Ha már mindenképp LCD-t akarunk, vegyük inkább a CTX PV520-at: jól néz ki, oldalra lehet dönteni, szép képet ad, és nem is olyan fertelmesen drága.

Sweet 17

Ha már mindenképp sok pénzt akarunk költeni, választhatunk egy nagyobb CRT-t is. A 21 colos Philips 201B legnagyobb felbontása 1920 x 1440, de a palást alakú képernyő miatt fellépő torzítás, tovább a nem kimondottan alacsony ár miatt mi nem ezt vennénk meg. A CTX PR960F csupán 19 colos, de ez volt az egyetlen ekkora monitor, amelyen az 1600 x 1200-as felbontást megfelelőnek éreztük. Ezenkívül tiszta, éles képet ad, jók a színei, a BNC-csatlakozó és az USB-hub pedig mutatja, hogy átgondolt termékről van szó.

Nincs pénzed 19 colos monitorra? Sebaj: sokak szerint éppen a 17 col az ideális képméret, ráadásul egy 17-es monitor 1280 x 1024-es felbontáson sokkal jobban olvasható, mint egy 19-es 1600 x 1200-on (és ez még a CTX PR960F-re is igaz). A legjobbnak ebben a kategóriában a Samsung SyncMaster 700IFT-t találtuk, elsősorban elegáns külseje, lapos képernyője, magas képfrissítési frekvenciája és a sokféle felbontás támogatása miatt. A Samsung kitűnő megjelenítőt készített: a SyncMaster 700IFT-vel kedvező áron cserélhetjük valami komolyabbra a konfigurációhoz mellékelt, gyakran silány minőségű monitorunkat. **PCF**

>>Egy 17 colos monitor 1280 x 1024-es felbontáson sokkal jobban olvasható, mint egy 19-es 1600 x 1200-on



FREECOM BEATMAN

Bruttó 45 900 Ft. www.multimedia.hu (1) 204 7333

Az MP3-lejátszók nem olyan népszerűek, mert drágák. Most azonban megérkezett a pénztárcakímélő verzió!



Az eddig megismert MP3 lejátszók azért kerülnek sokba, mert a memória nem olcsó. Egy hetvenezer forintos lejátszó jobb esetben 64Mb memóriával rendelkezik, ami durván két óra zene tárolására elég. Ha újabb memóriakártyákat veszel, az újabb súlyos tízezrekbe kerül.

Ha már a memóriakártyák drágák, miért ne lehetne CD-ről beolvasni az MP3-as fájlokat? Azért, mert ekkor a készülék elveszti az egyik legnagyobb előnyét, méghozzá a kis méretét. A Freecom azonban kitalált egy új megoldást. Egyszerűen kifejlesztettek egy olyan CD-vel működő MP3 lejátszót, amibe nem hagyományos méretű lemezeket, hanem mini CD-t kell tenni. Ezek a CD-k olvashatóak és írhatóak a hagyományos CD meghajtókkal, vagy asztali lejátszókkal is. Sőt, hamarosan megjelenik az újra írható változat is. A nyolc centis korongokon 210Mb adat tárolható, amely átlagos minőségű tömörítésnél három és fél óra zene tárolására elég. Sajnos a mini CD-k nem olyan olcsók, mint a hagyományosak, és nem is lehet őket olyan sok helyen kapni, de a gyártók szerint nemsokára jelentős árzuhanásnak leszünk tanúi.

A CD-vel működő szerkezetek legnagyobb hátránya, hogy érzékenyek a rázkódásra és ez alól a Freecom lejátszója sem kivétel, azonban igen keményen kellett rázogatni ahhoz, hogy akadozzon a lejátszás. Kipróbáltuk futás közben is, teljesen élvezhető maradt a lejátszás.

A tesztpéldány igen extravagáns kék színben pompázik, kicsit vastag ugyan, de még jól elfér egy farmerzsebben. A mellékelt fülhallgató hangminőségére és hangerejére sem lehet panaszunk. Két ceruza akkumlátorról kapja az energiát. Ha az akkumlátor lemerülne, még mindig lehet nálunk két elem, amivel ugyan nem működik olyan sokáig, de vésztartaléknak mindig jó. **PCF**



→Tények

Adathordozó: mini 8 cm CD-R/CD-RW
Méret: 103x95x29 mm
Kapacitás: 185 Mb, kb. 3 óra MP3 zene
Lejátszási idő: 7 óra, alkáli elemekkel
Fejhallgató: Sennheiser MX-300

PCF Vélemény

↗ Jó hangminőség, kis méret és menő design
↙ A 399 Ft-os mini CD ára egyelőre drágább a normál CD-nél

„Köztes megoldás a hagyományos MP3-lejátszók és a CD között, jó ár/érték aránnyal." **89%**



→Tények

Írási sebesség: DVD-R: 1x 2x, DVD-RW: 1x CD-R: 4x 8x, CD-RW: 4x
Olvasási sebesség: DVD-ROM: 4x CD-ROM: 24x
Memóriapuffer mérete: írásnál 2Mb, olvasásnál 512 byte
IDE adatátviteli módok: PIO Mode 4/Multi Word DMA Mode 2
Kompatibilitás: egy- és kétrétegű DVD, DVD-R, DVD-RW, CD-ROM Mode 1, XA Mode 2 (form 1, form 2), Photo CD, CD-DA, CD-Extra (CD PLUS), CD-R, CD-RW, Video CD
Web: www.storage.hu



DVR-A03

kb. 274 980 Ft Pioneer

Szeretnél filmeket írni DVD-re? Ha igen, olvass tovább, és gyönyörködj velünk együtt a világ első megfizethető (?) DVD-írójában.

A sokoldalúságának köszönhetően a DVD hamar a világ kedvenc hordozható formátumává vált. Annak idején kitörő örömmel vettük kezünkbe az első, nagy kapacitású DVD-RAM-ot, lenyűgözött minket a DVD-Video kimagasló kép- és hangminősége és ámulunk a gyönyörűségtől most is, hogy a Pioneer a DVR-A03 képében viszonylag kedvező árú DVD-írót hozott ki.

Miről is van szó? Arról, hogy a DVR-A03-mal például MPEG-2-es fájlokat készíthetünk és írhatunk üres DVD-lemezre. A végeredményt ezután bármelyik asztali készülékben megnézhetjük. A G4-tulajdonosok és a Packard Bell Dre@m Machine-jének vásárlói már néhány hónappal ezelőtt is részesülhettek ebben a kegyben, ám ehhez egy teljesen új konfigurációt kellett venniük.

Ugyanaz, de mégsem

A DVR-A03 ATAPI-interfésszel kapcsolódik a rendszerhez, így a telepítése semmiben sem különbözik egy CD-RW telepítésétől: csak betesszük egy meghajtóhelyre, rákötjük a tápegységre és csatlakoztatjuk az IDE-, illetve az audiokábelt.

A DVD-író használatában sem tér el a CD-RW-től. A mellékelt szoftvercsomag a *MyDVD*-ből és a *VOB Instant CD/DVD*-ből áll. Az első könnyebben használható (automatikusan kódolja a digitális videojeleket MPEG-2-be), míg a *VOB* már professzionális szolgáltatásokat is tartalmaz. Ha használtunk már *Nero*-t, igazából egyik program sem fog gondot okozni.

A DVD-írás nem megy egyik pillanatról a másikra. A lemezre írt fájlok hatalmas mérete miatt néha úgy tűnik, mintha a meghajtó egyszerűen megállt volna.

Túl azon, hogy a DVR-A03-mal MPEG-2 fájlokat tudunk lemezre írni, a *VOB* révén akár műsoros DVD-ket is másolhatunk, ami számos szerzői jogi problémát vet fel. Az ősi vitát mi sem fogjuk eldönteni, csupán egy adalékkal szolgálunk: egy újraírható DVD-lemez ára kb. 10 000 Ft. És ehhez képest mennyibe kerül egy átlagos DVD-film? Úgy kb. 6 000 Ft. Na, erről ennyit.

DVR-A03, te drága!

Csábító gondolat, hogy most már otthon is készíthetünk saját DVD-ket, vagy ha nincsenek is ilyen irányú ambícióink, hát 4,7Gb-nyi adatot írhatunk fel egyetlen lemezre. De mielőtt végleg elköteleznénk magunkat a vásárlás mellett, mindenképp nézzük meg a bankszámlánkat – és imádkozzunk, hogy jól működjön a buffer underrun védelem... **PCF**

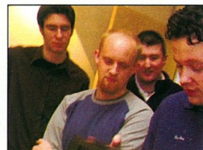
PCFVélemény

↗ DVD-írás és MPEG-2 kódolás az íróasztalon
↙ Az üres lemez egy vagyonba kerül

„Az eddigieknél nagyságrendekkel jobb, de szemtelenül drága lehetőség az otthoni videók tárolására." **92%**

Film-múzeum

Az otthoni videóidat könnyedén DVD-vé alakíthatod.



01 **Toborozz szereplőket és forgasd le a filmet. A legegyszerűbb, ha digitális videokamerával dolgozol.**



02 **Ha kezdő vagy, a két mellékelt program közül a *MyDVD*-t ajánljuk. Tömörítsd a filmet MPEG-2-be, majd írd lemezre.**



03 **A *VOB Instant CD/DVD* már keményebb dió. A DVD-írást itt varázsló segíti, de ha láttad már a *Nero*-t, segítség nélkül is elboldogulsz.**





MATROX RT2500

2001. arany-érem PCFormat szeptember

373 500 Ft + ÁFA Matrox

Profi digitálisvideó-szerkesztés fél áron, vagy mi értettünk félre valamit?

IOMEGA PEERLESS 20GB USB

kb. 164 000 Ft Iomega

A régebbi Zip-drive-ok felett eljárt az idő, így végül is örülnünk kellene az új, 20Gb-os változatnak. Nemde?

Aki szerkesztett már digitális videofelvételeket az otthoni gépén, az tudja, hogy kevés ennél szórakoztatóbb időtöltés létezik. A dolognak van azonban egy kellemetlen oldala: ha valamilyen bonyolultabb átmenettel vagy effekttel akarsz összekötni két jelenetet, meglepődve tapasztalod, milyen sokáig tart a művelet. Minden effektet egyenként kell renderelni, ami még gyors PC-n is hosszú időt vesz igénybe. És ha nem tetszik a végeredmény, kezdheted elölről az egészet.

Az RT2500, elődjéhez, az RT2000-hez hasonlóan ezt a várakozási időt hivatott lerövidíteni. Igazából egy videószerkesztő kártyáról van szó, amely a rajta lévő GPU segítségével rövid idő alatt rengeteg effekt előállítására képes. Ha egy őrült áttűnést akarsz betenni két jelenet közé, csak ki kell választanod valamelyiket, és már látod is a végeredményt.

Az RT2500 telepítése ugyanúgy történik, mint bármely más kártyáé. Mivel analóg bemenetei is vannak, nem csak digitális videókamerával használható. Az operációs rendszer viszont kizárólag Windows 2000 vagy Windows ME lehet – a Win98 nem jó neki.

A kártyához az *Adobe Premiere* átalakított verzióját mellékelik. Az RT2500 a *Premiere* kb. 60 effektjét támogatja valós időben, de a Matrox által kínált több száz effekttel is eljátszadozhatunk. A hasonló eszközök akár több millió Ft-ba kerülhetnek, így az RT2500 kimondottan olcsónak tekinthető. **PCF**



→Tények

Bemenetek: FireWire, kompozit, S-Video, audio
Kimenetek: FireWire, kompozit video, S-Video
Formátumok: NTSC és PAL ((720x576, 25fps)
Chipset: C-Cube Dvxpress-MX25 és Matrox Flex3D
Valós idejű támogatás: két videósáv és egy grafikus réteg
Tömörítés: MPEG-1 és MPEG-2
Web: www.rt2000.hu



PCFVélemény

↗ Több mint 100 valós idejű effekt és filter
↙ A hobbifilmesnek még mindig drága

„Ha egy kicsit is érdekel a digitális videótechnika, mindenképp szerezz be egy RT2500-ast." **92%**

Eleged van a kis kapacitású cserélhető lemezes meghajtókból? Akkor az Iomega Peerlessen bizonyára megakad majd a szemed. Ez a szürkés árnyalatú, kimondottan elegáns periféria FireWire-ön vagy USB-n (később majd SCSI-n is) keresztül csatlakozik a gépünkhöz, és 10 vagy 20Gb-os lemezeket fogad. Archiválásra, programok tárolására és MP3-gyűjtemények készítésére ez a méret bőven elegendő.

A jó kiindulási alap ellenére a Peerless már az első pillanatokban csalódást okoz. A meghajtó törékenynek tűnik, és az egyméteres USB-kábel sem ad sok lehetőséget. Ráadásul a lemezt csak akkor lehet kivenni belőle, ha a meghajtó áram alatt van. És ami a legrosszabb: a készüléken működés közben egy feltűnően nagy, kék színű LED világít, ami idővel rendkívül zavaróvá válik.

A tesztek során a Peerless a *SiSsoft Sandra* mérése alapján valamivel alatta teljesített a specifikációban szereplő 1Mb/s-nak (írás: 992Kb/s, olvasás: 946Kb/s): az USB-től nem is igen lehet többet várni. Az Iomega szerint a FireWire verzió 15Mb/s-ra is képes lesz.

De bármelyiket is választjuk, magas árat fogunk fizetni érte. A kezdőcsomag (meghajtó + 1db lemez) 399 fontba (kb. 164 ezer Ft), míg egy 20Gb-os lemez 199 fontba (kb. 82 ezer Ft) kerül, ami túlságosan sok a konkurenciához képest. A Peerless kisebb, könnyebb, és talán a lemezek is egyszerűbben kezelhetők hordozhatók, de így sem világos, miért kérnek ennyit érte. **PCF**



→Tények

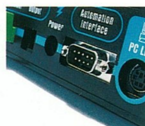
Kapacitás: 10 vagy 20 Gb-os cserélhető lemezek
Interfész: USB (opcionálisan FireWire, később pedig SCSI is)
Olvasási sebesség (USB): 992Kb/s
Írási sebesség (USB): 946Kb/s
Szoftverek: Iomegaware, Iomega QuickSync, MusicMatch Jukebox, MGI PhotoSuite, MGI VideoWave, Altiris PC Transplant, Shutterfly
Súly: Lemez: 135g Meghajtó: 175g
Web: www.iomega-europe.com

PCFVélemény

↗ Jól néz ki, kicsi és könnyű lemezek
↙ Szemtelenül drága, rossz design

„A Peerless tavaly még labdába rúghatott volna, de ma már 60Gb-os külső meghajtó is kapható." **58%**





→Tények

Videokamera:
1db (max. 8db)
X10 modul:
1db (max. 256db)
Riasztás:
szöveges üzenet és e-mail
A távoli elérés előfizetési díja: Kb. 2500Ft/hó (az első év után)
Minimum:
P233, internetelérés
Web: www.digital-cybermasters.co.uk

INCONTROL HOME AUTOMATION

kb. 143 000 Ft Digital Cybermasters

Az InControllal az egész házad úgy fog táncolni, ahogy te fütyülsz.

A Digital Cybermasters terméke első ránézésre olyan, mintha Mr. Q mutatná meg James Bondnak, pedig igazából jól működik, és valóban hatékonyan tudjuk ellenőrizni vele az otthonunkat az interneten keresztül. A készletben egy videokamerát és egy X10 modult találunk. Az utóbbi egy olyan készülék, amely a PC-nk útmutatását követve ki- és bekapcsolja a háztartásai eszközeinket. A kezdőcsomagban lévő felszerelés csak a legegyszerűbb műveletek automatizálására elég, de a készlet további modulok hozzáadására is lehetőséget ad. Ha nagyon akarjuk, lámpák „dimmelésére", a fűtés vezérlésére vagy a függöny elhúzására is használhatjuk az InControlt.

MZ/X, jelentkezz!

A parancsokat a PC-nkkel adjuk ki a ház különböző részein található X10 moduloknak. A csomagban lévő színes videókamera beépített mikrofonnal rendelkezik és 6m kábelt adnak hozzá. A PC és a kamera közé még egy központi egység is kerül, amelyhez összesen 8 kamera és 256 X10 modul köthető. A modulokat az InControlhoz mellékelt segédprogrammal, PC-n keresztül tudjuk irányítani. Az interfész segítségével ellenőrizhetjük a monitorok képét, és ki-be kapcsolgathatjuk a háztartásai eszközeinket.

Az őrszem

A rendszer az interneten keresztül is használható. Ehhez előbb el kell indítanunk a mellékelt *InControl Receiver* nevű programot, majd be kell gépelnünk a felhasználói nevet és a jelszót, majd meg kell várnunk, míg a szerver egy csöngetés erejéig felhívja a lakásunkat. Az InControl otthoni egysége ennek hatására fellép a netre, és megmutatja, mit látnak a kamerák, illetve lehetőséget ad az X10 modulok beállításainak megváltoztatására.

Az InControllal minden hozzávaló a rendelkezésünkre áll ahhoz, hogy gépesítsük a mindennapjainkat. A valódi haszna igazából attól függ, mennyit akarunk költeni az extra modulokra (ezek darabja 6-10 ezer Ft). Ha kellő számú modult szerzünk be, olyan dolgokat valósíthatunk meg, amiket eddig csak tudományos-fantasztikus filmekben láthattunk. **PCF**

PCFVélemény

↗ Egyszerű szoftver, gyors telepítés
↙ Drága, főleg, ha sok modult veszünk hozzá

„Szórakoztató és hasznos is egyben – de megéri-e? És szükségünk van-e rá egyáltalán?" **88%**

Kémszem



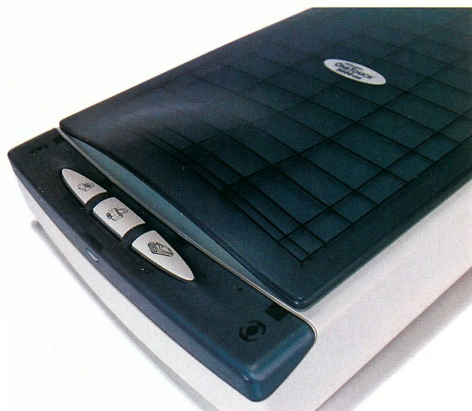
Tárcsázd az otthoni számot és nézd meg, mit mutatnak a kamerák.

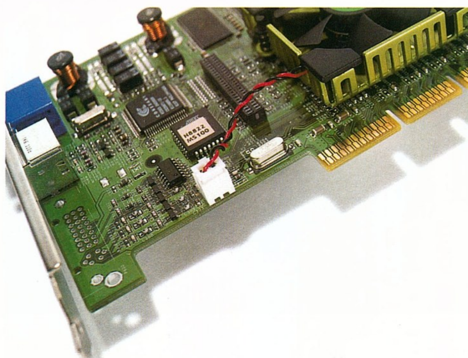


A rablók lefülelése mellett az InControl mások megfigyelésére is használható.



A Digital Cybermasters weboldaláról bárki letöltheti a program demóváltozatát.





ONETOUCH 5600 USB SCANNER

kb. 29 000 Ft Visioneer

Gyors, 42 bites szkennelés 30 ezer Ft-ért, avagy híg-e a leve az olcsó húsnak?

Az olcsó szkennerek piacán akkora a tülekedés, hogy a Visioneer-nek minden eszközt be kellett vetnie a OneTouch 5600 USB sikeres szereplése érdekében. Az eszközök nagyon is megfelelőnek bizonyultak – legalábbis első ránézésre.

A szürkéskék, átlátszó borítás láttán rögtön éreztük, hogy ennek a szkennernek „meg van ágyazva". A kedvező benyomások sorát csak gyarapította, hogy feliratok szerint egyetlen gombnyomással tudunk majd szkennelni vagy OCR-programot indítani. Ekkor jöttek a gondok...

Az 5600-asnak 600x1200dpi-s felbontása és 42 bites színmélysége van. A sebessége is több mint megfelelő: egy színes A4-es oldalt 44mp alatt olvasott be 300x300dpi-s felbontásban. A szkenner csak USB-n keresztül üzemeltethető, így ha ezek már foglaltak, nem ússzuk meg egy hub beszerzése nélkül. A szövegek beolvasása elfogadható minőségű, a grafikáké viszont kevésbé. A színek halványak lettek, ezért a képek elveszítették az élénkségüket. És ami a legszomorúbb: a mellékelt TWAIN-meghajtóval ezt a hibát semmilyen módon nem tudtuk kijavítani.

A OneTouch szoftvere csak azokkal a programokkal hajlandó együttműködni, amelyeket felismer, ezek listáját pedig sehogyan sem lehet bővíteni. A fenti gondok miatt hiába a nagy sebesség, a OneTouch 5600-at nem ajánljuk megvételre. **PCF**



→Tények

Optikai felbontás: 600x1200dpi
Színmélység: 42 bit
Lapméret: 8,5x11,69 col (A4)
Sebesség (színes A4-es oldal):
100dpi: 27mp
300dpi 44mp
Szoftverek: ScanSoft PaperPort Deluxe, ScanSoft TextBridge Pro OCR, MGI PhotoSuite III SE, PhotoEnhancer 3.1
Web: www.visioneer-europe.com

PCFVélemény

↗ Gyors beolvasás, sok szoftver, 42 bit
↙ Gyenge színvisszaadás, egyes funkciók nem működnek

„Hamar végez a beolvasással, de mivel rossz a képminőség, ennek nem tudtunk igazán örülni." **68%**

CREATIVE GEFORCE3

kb. 144 000 Ft Creative

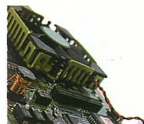
Végre-valahára a Creative is kihozta a maga GeForce3-asát.

Hacsak nem dugtad a fejed a homokba az utóbbi néhány hónapban, bizonyára tudod, hogy az nVIDIA kínálatában jelenleg a GeForce3 a legújabb és leggyorsabb 3D-s grafikus chipset. A Creative sokáig késlekedett saját GeForce3-as kártyájának piacra dobásával: ilyen esetekben legtöbbször az első szokott lenni, most viszont már legalább hárman megelőzték. Nem tudni, mi okozta a csúszást, hiszen a Creative GeForce3-on nincs semmi olyan újdonság, amit olyan nagyon fejleszteni kellett volna.

Ez a kártya tulajdonképp alig több, mint az nVIDIA referencia chipsete. 64Mb, 460MHz-es órajelű DDR RAM memória van rajta, 200MHz-en fut a mag, ezenkívül S-VHS kimenettel rendelkezik és 350MHz-es a RAMDAC-ja. Jár még hozzá egy kis méretű ventillátor és egy hűtőborda is, de egyik sem fogja lázba hozni a túlhajtókat.

Ami a teljesítményt illeti, a Creative kártyája nagyjából ugyanazt hozza, amit a többi hasonló kategóriájú kártya. A *3Dmark*-ban és a *Quake III*-as fps-ekben szinte nincs is különbség a konkurencia és az Creative eredménye között. Egyébként ha a sebességet hajszoljuk, érdemes mindig megnézni, mit tud a legújabb nVIDIA driver: ez most éppen a 12.41-es sorszámnál tart.

Akkor hát mi indokolja a Creative megvételét? Igazából semmi – legfeljebb az, hogy kapunk egy teljes játékot (*Incoming Forces*). Nagyon jó kártya, de semmivel sem tud többet, mint a többi GeForce 3-as. **PCF**



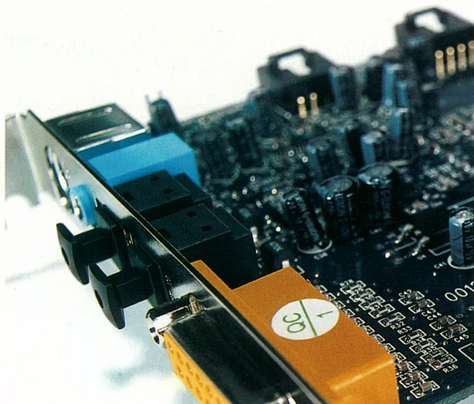
→Tények

Chipset: nVIDIA GeForce3
Csatolás: AGP
Memória: 64Mb DDR
Fill rate: 3,3 Gigatexel/s
Műveleti sebesség: 800 milliárd/s
Web: www.europe.creative.com

PCFVélemény

↗ Rengeteg 3D-s effektet támogat
↙ Az átlagos felhasználó számára túl drága

„A Creative GeForce3 semmivel sem jobb, mint a többi hasonló kártya. De nem is rosszabb..." **88%**





HERCULES FORTISSIMO II

Kb. 19 000 Ft Guillemot

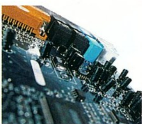
Döntsd el hogy zenét hallgatsz, vagy játszol! Együtt a kettőt nem lehetne?

Volt idő, amikor egy Creative nevű cégen kívül nem sokan merészkedtek a hangkártyák hímes mezejére...

Aztán próbát tett először ez a gyártó, azután amaz és így tovább egészen addig, míg a Creative rá nem jött, hogy oda az egykor volt királysága. No de elég legyen a mesékből! A lényeg, hogy a Guillemot, a Videologic és még néhány más cég komoly szeletet hasított ki magának a hangkártya tortából. A Guillemot legújabb próbálkozása a közepes árfekvésű Fortissimo II.

Ezért a pénzért 5.1-es surround rendszerre hiába áhítoznánk, a Fortissimóban lévő négy csatorna viszont eléggé felemás megoldás. Ha DVD-t nézünk, nem azt halljuk, amit kellene, játékhoz vagy zenéhez viszont már szinte sok is, amit a Fortissimo kínál. De sebaj: ha sikerül két-két megfelelő hangszórót találnunk, már indulhat is a banzáj.

A hangminőségért a Cirrus Logic SoundFusion CS4624 a felelős: ha valóban jók a hangszórók, nyugodtan felnyomhatjuk a hangerőt, és élvezhetjük a dübörgő Dolby Surround-, EAX- vagy DirectSound 3D-effekteket. A mellékelt szoftverek között megtalálható *Game Commander 2 Special Edition*-nel a játékokat parancsszavakkal is irányíthatjuk, bár headsetet a készlet nem tartalmaz. **PCF**



→Tények

Csatornák: 4 + külön csatorna a fülhallgatónak
Hang: D3D, EAX és Dolby Surround
Csatlakozások: optikai digitális S/PDIF ki és be, mic in, analóg ki/be, gameport
Web: www.hercules-uk.com

PCFVélemény

↗ Rendkívül sokoldalú, sokféle ki- és bemenet
↙ Nem könnyű megfelelő hangszórót találni hozzá

„Olcsó, de jó kártya sokféle csatlakozási lehetőséggel. Legalább 4.1-es surround azért lehetne benne." **81%**

CAVIAR WD800BB 80GB HARD DRIVE

Kb. 103 000 Ft Western Digital

Ha a vinyód tele van terebélyesebbnél terebélyesebb alkalmazásokkal, itt az ideje, hogy lépj egy merészet...

A legtöbb PC-s periféria könnyedén telepíthető, de a merevlemezek még mindig kivételt jelentenek. A WD800BB munkára fogása szintén okozhat kellemetlen perceket.

Kezdjük ott, hogy a 80 Gb-os kapacitás soknak bizonyult a hároméves tesztgépünk számára. Ez persze nem a merevlemez, hanem a tesztgép BIOS-ának a hibája. Hiába tértünk át a kézi telepítésre, az FDISK így is csak 8,4 Gb-ot volt hajlandó felismerni.

A Western Digital szerencsére mellékel egy Data Lifeguard nevű programot, amely az EZ-BIOS révén átsegít minket a gondokon. Miután ez megtörtént, már semmi sem ronthatja el az örömünket: a meghajtó megjelenik a Sajátgépben, és máris élvezhetjük az új 7200 RPM-es, UDMA-100-as vinyónk minden előnyét – különösen 8,9 ms-os olvasási és 10,9 ms-os írási sebességet. Ráadásul a WD800BB mindeközben nagyon csendesen dolgozik: ha zavar minket a gépzaj, mindenképpen jobban járunk két kisebb helyett egyetlen halk merevlemezzel.

Mivel ez a legelső 80 Gb-os, 7200 RPM-es, UDMA-100-as meghajtó, sajnos igencsak megkérik az árát – különösen igaz ez annak fényében, hogy a 40 Gb-os merevlemezek arányaiban is sokkal kevesebbe kerülnek. Ha viszont a gyorsaság és a bőséges kapacitás egyaránt fontos számunkra, a Caviar WD800BB-t nem tudjuk kikerülni. Akkor is jól járunk vele, ha fejlesztünk, de több vinyó már nem fér a gépünkbe. **PCF**



→Tények

Interfész: EIDE
Kapacitás: 74,5 Gb
RPM: 7200
Sebesség: Buffer to host: 100 Mb/s (UDMA 100) Buffer to disk: max. 420 Mbit/s
Átlagos elérési idő: olvasás: 8,9 ms, írás: 10,9 ms
Extra: Data Lifeguard szoftver, kábel, csavarok, leírás, telepítési útmutató
Web: www.wdc.com

PCFVélemény

↗ Gyors és nagy kapacitású
↙ A régebbi rendszerek nem szeretik; drága

„A Ft/Mb-aránya nem a legjobb, de nagy kapacitása és sebessége megéri a különbözetet." **81%**



ANUBIS PORTABLE DVD PLAYER

kb. 225 000 Ft Absolute Multimedia www.absolutemm.com

Utastársainknak már így is elegük van a mobiltelefonokból és a walkmanekből – mit fognak lépni a DVD-re?

A hordozható DVD-lejátszó azon eszközök hosszú sorát gyarapítja, amelyek elméletben hasznosnak tűnnek, de a gyakorlat sajnos gyakran mást mutat. Nem mintha egy hordozható CD-lejátszó vagy egy mobiltelefon helyett mi nem a DVD-t választanánk. Elvégre ezek a méregdrága kütyük szinte minden olyan tudnak, mint asztal társaik. A nagy képernyős tévét, az elsötétített szobát, az 5.1-es surround hangzást, a kényelmes fotelt és a pattogatott kukoricát azonban semmi sem tudja helyettesíteni...

Ezek tehát mind hiányoznak, de a hordozható DVD-lejátszóknak így is van piaca – különösen azoknak, amelyek olyan (viszonylag) barátságos áron kerülnek forgalomba, mint az Anubis terméke.

A törékeny felépítés azonban már az első pillanatban kétségeket ébresztett bennünk a lejátszó strapabírásával kapcsolatban. A legtöbbet mégis a képernyő ront az összhatáson: a gyors mozgásoknál az LCD nem képes követni az eseményeket, így a jelenetek elmosódottá válnak.

A helyzet persze nem annyira súlyos, ráadásul az Anubis sok mindent elkövetett azért, hogy kárpótoljon a képért. A hangszórók például kis méretük ellenére meglepően jól szólnak, és a színek is élethűek: a világos árnyalatok nem kopnak el teljesen, és a sötét részletek is kellően rajzosak. A készülékhez távirányító is jár, és az akku majdnem 2,5 óráig bírja, hogy egy hosszabb vonatúton se maradjunk le a film végéről. **PCF**



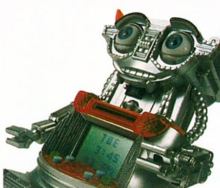
→Tények

Kompatibilitás: DVD, VCD, CD, SVCD és MP3
Súly: 1kg (akku nélkül)
Képernyő: 6,8 colos TFT-LCD
Képarány: 4:3
Méret: 168,3x172x35,1mm
Szabvány: NTSC és PAL
Kimenetek: fülhallgató, S-Video, kétcsatornás audio, DTS/AC-3/PCM, optikai/digitális
Web: www.absolutemm.com

PCFVélemény

↗ Erőteljes hang és jó színhűség
↙ Törékeny felépítés és gondok a gyors jelenetekkel

„Belépő szintű hordozható DVD-lejátszó, számos súlyos hibával." **62%**



IR-V

kb. 20 000 Ft David Halsall
www.ir-vonline.com

Az Ir-V képében ismét megjelent egy olyan játék, amellyel a gyerekek egészen karácsonyig nyaggathatják a szüleiket. A lecsupaszított Furby-hez hasonló játékrobotot az interneten keresztül, a PC-nk hangszóróiból érkező hangjelekkel tudjuk irányítani. Az Ir-V sok mindent tud: képességeit talán a tánc és az éneklés szavakkal lehetne legjobban körülírni. Ha még nem vagy nyolc éves, ilyet kérj karácsonyra, ha viszont már elmúltál, lehetőleg ne vedd meg a gyerekednek.

↗ Internetről is irányítható
↙ Le sem lehet lőni

„Hangos és ronda: nem csoda, hogy imádják a gyerekek." **59%**



POCKET CAMERA

kb. 65 000 Ft Kiiro
www.kiiro.com

A CJ-100 azokat a régi, ma már nevetségesnek tűnő kémfilmeket juttatja az ember eszébe, amiket időnként a TCM-en látni. A készülék könnyen zsebre vágható, hagyományos kereső viszont nincs rajta, így a képeink beállítását csak az aprócska LCD-képernyőn ellenőrizhetjük. A képminőség ettől még lehetne akár jó is – de nem. Ha James Bond ezzel fényképezte volna le az ellenséges műhold tervrajzát, már régen véget ért volna a sorozat.

↗ Kicsi és webkameraként is használható
↙ Nincs keresője, rossz képminőség

„Gyatra konstrukció. Jól néz ki, de rossz képeket készít." **43%**

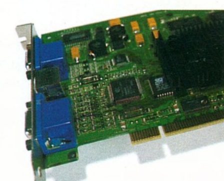
CARDBUS

kb. 25 000 Ft Sitecom
www.sitecom.com

Aki sokat utazik, nagy hasznát veszi egy laptopnak, de a kis méret miatt bizony kompromisszumokra kényszerül. Ha például további USB-portokat akarunk, be kell szereznünk egy hubot, ezek viszont olyan ormótlanok, hogy a laptop kis méretének minden előnyét elvesztegetjük velük. Ekkor jön jól az USB Converter. A kártya a PC Card slotba illeszkedik, és mivel az újabb Windows-ok automatikusan felismerik, rögtön használatba is vehetjük.
Az egyetlen baj vele az, hogy a vezetéke nem tűnik túl masszívnak.

↗ Hordozható és könnyű telepíteni
↙ Félő, hogy megtörik a vezeték

„Egyszerű, de drága módszer USB-port kialakítására." **82%**



GLADIAC 511 PCI

kb. 40 000 Ft Elsa
www.szuv.hu

Nem, nem őrültünk meg. A Gladiac 511 valóban nem sokkal több egy egyszerű GeForce 2 MX-es grafikus kártyánál – legfeljebb annyiban, hogy PCI csatolású. A 3dfx kivonulásával az Elsa vállalta fel azt a feladatot, hogy jó minőségű videokártyákat kínál a régebbi alaplapok tulajdonosainak is. A kártyán két VGA-kimenet mellett 32Mb SDRAM van, így bármelyik régebbi pentiumos rendszerben jól elmuzsikál – feltéve, hogy nem várunk tőle túl sokat.

↗ Két VGA port, GeForce2 PCI-on is
↙ A legújabb játékokat lassan futtatja

„A 3dfx után ez is gondol a régebbi PC-k tulajdonosaira." **72%**

Digitális kamerák

Aki a digitális fényképezőgépeket szereti, rossz ember nem lehet.

A digitális fényképezőgépek piacán ma már több a szereplő, mint a Háború és békében. Hiába szedted össze a ráválót, hónapokig is eltarthat, míg kiválasztod, melyik gép felel meg leginkább a pénztárcádnak és az igényeidnek. Közben maga az iparág is egyre inkább rétegződik: egyes gyártók a minél nagyobb felbontásra helyezik a hangsúlyt, míg mások beérik a kisebb képekkel is, de igyekeznek a lehető legtöbbet kihozni minden pixelből.

A jelenlegi helyzet az, hogy a digitális fényképezőgépekkel készült fényképeket kinyomtatva már nemigen lehet megkülönböztetni a hagyományos, 35mm-es kamerákkal készült felvételektől. További előny, hogy a képeket azonnal elküldhetjük barátainknak, feltehetjük őket az internetre, sőt azonnal javíthatunk is rajtuk valamelyik képszerkesztő szoftverrel (lásd e havi számunk retusálóprogramokról szóló tesztjét).

Az alábbi tesztben öt digitális fényképezőgépet vizsgáltunk meg közelebbről, gondosan ügyelve arra, hogy a választásunk (lehetőség szerint) átfogó képet adjon a jelenlegi kínálatról. Íme hát az öt versenyző, a multimédiás képességekkel felruházott Kodak mc3-tól a 3,34 megapixeles Nikon 995-ig. **PCF**

Hogyan teszteltünk

Neked könnyű, te csak megveszed az újságot...

Digitális fényképezőgépeket legjobban úgy lehet tesztelni, hogy kivisszük őket az utcára, és elkezdünk kattintgatni velük, akár a turisták. Fogtuk hát magunkat és mindegyik géppel annyi képet készítettünk, amennyi csak ráfért a memóriakártyájukra.

Minden modelltől három képet a lemezmellékletre is rátettünk: a „teszt kepek" nevű könyvtárban találod meg őket.

PCF LABORATÓRIUM

A LEMEZEN

→Photosmart 912

Pixelszám: 2,24 megapixel
Max. felbontás: 1600x1280
Súly: 540g (akku nélkül)
Memória: 16Mb CF
Zoom: 3x optikai, 2x digitális
Autofókusz: 0,5m-végtelen
Makró: 20-60cm
Érzékenység (ISO): 25,50, 100, 200, 400
Expozíció: automatikus és manuális
Fehéregyensúly: auto, nappali, műfény, fluoreszcens, 5500K
Átvitel: USB



>>Minden modelltől három képet a lemezmellékletre is rátettünk: a „teszt kepek" nevű könyvtárban találod meg őket.



PHOTOSMART 912

kb. 282 000 Ft HP www.hp.hu



A 912-es úgy néz ki, mint egy tükörreflexes fényképezőgép, és ha ehhez a szolgáltatások sokrétűségét is hozzávesszük, még hihetőbbnek tűnik az álca. Az objektív sajnos nem cserélhető, 3x-os zoom viszont van rajta – az utóbbi a lencse apró elfordításával vezérelhető. A 912-eshez vaku is illeszthető, ha a rajta lévőt nem találjuk elég jónak. A készülék rendkívül könnyen kezelhető: jó a súlyelosztása, kereső van rajta és rengeteg extra szolgáltatást nyújt. A HP-Pentax frigy gyümölcsözőnek bizonyult.

↗ Profi képeket készít
↙ Lehetne kisebb is

„Nagy tudású, megbízható és sokoldalú kamera." **91%**

→mc3

Pixelszám: 0,3 megapixel
Max. felbontás: 640x480
Súly: 198g
Memória: 16Mb CF
Zoom: N/A
Autofókusz: 0,7m-végtelen
Makró: N/A
Érzékenység (ISO): kb. 120
Expozíció: automatikus
Fehéregyensúly: automatikus
Átvitel: Kodak USB dokkoló



→DX3600

Pixelszám: 2,2 megapixel
Max. felbontás: 1800x1200
Súly: 230g (akku nélkül)
Memória: 8Mb (belső)
Zoom: 2x optikai, 3x digitális
Autofókusz: 0,5m-végtelen
Makró: 28-60cm
Érzékenység (ISO): 100, 200
Expozíció: automatikus
Fehéregyensúly: automatikus
Átvitel: Kodak USB dokkoló



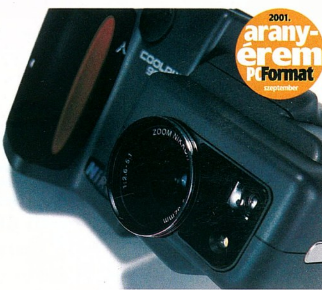
→PowerShot A10

Pixelszám: 1,3 megapixel
Max. felbontás: 1280x960
Súly: 250g (akku nélkül)
Memória: 8Mb CF
Zoom: 3x optikai, 2x digitális
Autofókusz: 0,76mm-végtelen
Makró: 16cm-ig
Érzékenység (ISO): kb. 100
Expozíció: TTL, hárompontos automatikus
Fehéregyensúly: TTL automatikus, 4 előre beállított manuális
Átvitel: USB



→Coolpix 995

Pixelszám: 3,34 megapixel
Max. felbontás: 2048x1536
Súly: 390g (akku nélkül)
Memória: 16Mb CF
Zoom: 4x optikai, 4x digitális
Autofókusz: 0,3m-végtelen
Makró: 2cm-végtelen
Érzékenység (ISO): 100, 200, 400, 800
Expozíció: 4 állású TTL
Fehéregyensúly: auto, fine, műfény, fluoreszcens, felhős, vaku
Átvitel: USB











MC3

kb. 110 000 Ft Kodak www.digitaltechnika.hu

Az mc3 nem csupán egy digitális fényképezőgép, hanem MP3-lejátszó és digitális videokamera is egyben. A mellékelt 16Mb-os memóriakártya 110 képet tud tárolni. A képminőség az árhoz képest elfogadható, és bár a 640x480-as felbontás nem veszi fel a versenyt a drágább modellekkel, az mc3 igazából nem is ezekkel akar versenyre kelni. A képeket egy USB-s dokkolóval tölthetjük át a PC-re. A meghajtóprogram közvetlenül a levelezőprogramba is exportálni tudja a felvételeinket.

↗ Könnyen kezelhető, sok kép fér rá
↙ Kis felbontás, nincs keresője

„Profiknak kevés, de kezdőknek éppen elég." **76%**

POWERSHOT A10

kb. 139 900 Ft Canon www.canon.hu

Senkit ne tévesszen meg az 1,3 megapixeles felbontás: az A10-esnek ugyanis 3x-os zoomja van, és a képminősége is meglepően jó. A 8Mb-os CompactFlash kártya a legjobb minőségben 11 képet tud tárolni, de az A10 szerencsére kisebb felbontásban is elfogadható képeket készít. A mellékelt TWAIN meghajtóprogramot egy gyerek is tudná kezelni. A képeket azonnal importálni tudjuk a *Paint Shop Pro*-ba, így nem kell valamilyen dedikált képszerkesztővel bajlódnunk.

↗ Meglepően jó képek, könnyen kezelhető
↙ Kevés memória, kis felbontás

„Az automata fényképezőgépek digitális megfelelője." **78%**

DX3600

kb. 186 990 Ft Kodak www.digitaltechnika.hu

A DX3600 szintén a Kodak USB-s dokkolóját használja. Ha ebbe behelyezzük a kamerát, nem csupán a töltés indul el automatikusan, de a program a számítógépünkre is megkísérli áttölteni az elkészült képeket. A DX3500 zoom lencsével (2x optikai, 3x digitális) szerelt változata kissé körülményesen kezelhető, és viszonylag sokat vár a felvételek között. A képek viszont kiváló minőségűek, és nagy felbontást használva nagyítás után sem veszítenek a részletességükből.

↗ Dokkoló, tiszta képek
↙ 8Mb-os memória, nem „sorozatlövő"

„A kezdőknek éppen megfelel, de hamar ki lehet nőni." **84%**

COOLPIX 995

Kb. 412 000 Ft Nikon www.nikon.hu

A Coolpix 995 a szélsőségek kamerája – a 16Mb-os memóriakártyán kívül semmi átlagos nincs rajta. A 3,34 megapixeles CCD-t 4x-es zoom egészíti ki. Ha ilyen gépet veszel, jobb ha felkészülsz arra, hogy kellő tapasztalat és szakmai felkészültség nélkül nem tudod majd igazán kihasználni a 995-ös képességeit. Ha például nem tudod, mi az a fehéregyensúly alá és fölé lövés, inkább válassz egy másik gépet. A szokatlan forma is arra utal, hogy ez a gép nem az átlagos felhasználóknak való.

↗ Abszolút profi minőségű képek
↙ Komoly szaktudást igényel

„Szuper, de több a gombja, mint egy 747-esnek." **90%**

Kép-szerkesztők

Akár grafikus vagy, akár csak a barátnőd testét akarod lecserélni Lopezére, képszerkesztővel kell dolgoznod.

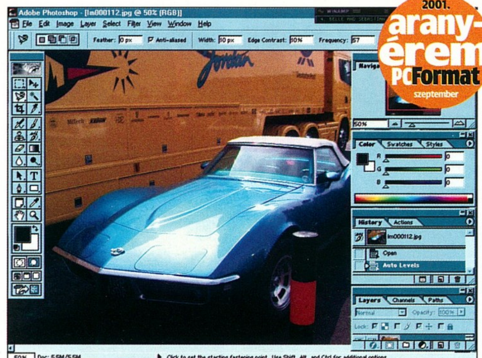
A csúcsminőségű fényképretusáló programok már jó ideje nem csak a profik érdeklődésére tartanak számot. Most, hogy a digitális fényképezőgépek egyre több embernek lesznek ott a karácsonyi kívánságlistáján, újabb tömegek vetik magukat a képszerkesztésbe. A másik dolog, ami megváltoztatja a PC-k felhasználási területeiről alkotott eddigi elképzeléseinket, az az internet, vagy mi a fene. Egy weboldalon közszemlére tehetjük a kedvenc fényképeinket, de a felbontással csínján kell bánnunk, máskülönben senki nem fogja kivárni, míg letöltődnek. Igazából mindegy, hogy csak világosítani akarunk egy rosszul sikerült fotón, vagy a barátnőnket akarjuk leretusálni róla, az alábbi három program bármelyikének nagy hasznát vehetjük. Régen elmúltak már azok az idők, amikor még a Windowsos Paintbrush-sal ügyeskedtünk bajuszt a kutyánk fotójára. Ma már óriási a választék, így az igényeihez, a tudásszintjéhez és a pénztárcájához mérten mindenki megtalálhatja a magának való programot. A *PC Format* három képszerkesztőt tesztelt a legnépszerűbbek közül. Ha tovább olvasol, talán nem ér majd annyi meglepetés vásárlás után. **PCF**

Tesztmenet

...avagy hogyan választottuk el az ocsút a búzától.

Igazából azt tettük, amit ilyen esetben mindig is szoktunk: felnyitottuk a motorháztetőt, és megnéztük, milyen jól muzsikál a motor. Etalonnak a teszt legfajsúlyosabb szereplőjét, a *Photoshop*-ot választottuk, majd megnéztük, hogy a többiek mennyire állják meg a helyüket mellette, azaz mennyire támogatják a webes grafikákat, mennyire egyszerű a kezelésük stb. A külső megjelenés helyett elsősorban a szolgáltatások minőségére és mennyiségére összpontosítottunk. Arra is ügyeltünk, hogy a profik igényei mellett a programok az otthoni felhasználók tudásszintjére is gondolnak-e.





A *Photoshop*-ban van a legtöbb funkció, és itt a leglogikusabb az interfész is.

ADOBE PHOTOSHOP 6.0

319 000 Ft + ÁFA (upgrade: 106 000 Ft + ÁFA) Adobe Systems Inc

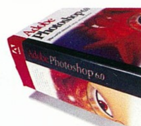
Tud-e annyit a képszerkesztők doyenje, hogy még mindig felnézzünk rá? Vagy már csak a korát tiszteljük?

Jól kezdődik: a *Photoshop* elindítása kétszer annyi ideig tart, mint a másik kettőé, amiből – reményeink szerint – az következik, hogy a program (meglehetősen szerény) karosszériája alatt egy versenyautó motorja dübörög. A *Photoshop* kb. hatszor annyiba kerül, mint a versenytársai, így ezen nem is csodálkoztunk annyira. Az első lépések voltak a legnehezebbek.

A *Photoshop*-ot megnyitni olyan, mint Einsteinnel sörözni: először egyetlen szót sem értesz az egészből, de idővel rájössz, hogy igazgyöngy akadt az utadba. A többi programhoz képest a *Photoshop* igazából messze a leglogikusabb – csak tovább tart hozzászokni.

Az Adobe nagyágyújának legerősebb oldala a rétegek kezelése: rengeteg eszköz áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy látványos kollázsokat hozzunk létre. A webes lehetőségek szintén megérdemlik, hogy szóljunk róluk. Az internet egyre többet és többet kíván a képektől, a *Photoshop* pedig mindent megtesz, hogy elébe menjen a fejlődésnek. Az 5.5-ös változatban bevezetett „Save for the web" szolgáltatás további elemekkel bővült.

A JPEG-ek és GIF-ek méretét jelentős mértékben csökkenthetjük úgy, hogy közben a minőségük is megfelelő marad. Az Adobe felismerte, hogy a weboldalak készítése egyre több programot igényel, ezért megpróbált minél több funkciót (rollover, szeletek támogatása stb.) zsúfolni a *Photoshop*-ba. Az egyetlen gond az ár: egy kicsit úgy érezzük, hogy a program főként a márkanév miatt ilyen drága. De legalább vigasztalhat minket a tudat, hogy a legjobbat kapjuk.



→Tények

Webes támogatás: JPEG/GIF tömörítés, szeletek, rollover
Vektoros eszközök: Vannak
On-canvas text-editing: Van
Animáció: A mellékelt *ImageReady* nevű programmal
Kontextusérzékeny segítség: Nincs
Bedolgozók: több ezer tölthető le a netről
PDF-támogatás Van
Online frissítés: Van
Minimum: Pentium, 64Mb
Ajánlott: PII-500
Web: www.trans-europe.hu

PCF Vélemény

↗ A leghíresebb és a legjobb
↙ Ennyiért már autót is adnak

„Nehéz olyat kitalálni, amit a *Photoshop*-pal ne lehetne megcsinálni. Minőség, horribilis áron."

90%



A *Paint Shop Pro* egyszerű programnak tűnik, pedig minden benne van... valahol.

PAINT SHOP PRO 7

39 800 Ft + ÁFA JASC Software

Az örök második legújabb változata még magasabbra tetette a lécet. De vajon elég magasra-e?

A PSP valószínűleg minden idők legnépszerűbb shareware programja. Sokan még ma is a szegények *Photoshop*-jának nevezik, de még többen vannak azok, akik rájöttek, hogy a *PSP* igazából mindent tud, amire szükségük van. Ráadásul még hasonlít is a *Photoshop*-hoz, bár első pillantásra valamivel egyszerűbbnek tűnik nála. Más szempontból viszont – a korlátai ellenére – könnyebb vele a munka, mint a *Photoshop*-pal. Az új szolgáltatások közül a legfontosabb vörösszemeffektus-csökkentés, a fotókon esett sérülések javítása és az automatikus színkiegyenlítés. Amikor valódi munkára kerül a sor, időnként persze kiütköznek a program szerényebb képességei. A bonyolultabb műveletek (pl. rétegek és görbék kezelése) nem mindig esnek kézre és a parancsok sem mindig abban a menüpontban vannak, ahol először kezdenénk keresni őket: jó példa erre a JPEG-optimalizálás és a rollover, amelyek – bár jól működnek – a File-menü egyik alpontjában rejtőznek. Az *Photoshop*-hoz képest itt sokkal kevesebb opciót és ecsetet találunk, az extra funkciók (pl. képtubusok) pedig még elég kiforratlanok. A *PSP*-vel ennek ellenére mindent el tudunk végezni vele: időbe telik, még hozzászokik az ember, és néha még utána is idegenül bolyongunk benne, de nagyon kevés olyan funkció van, ami a *Photoshop*-ban megvan, innen viszont hiányzik. A tudásához képest nagyon olcsó, ezért az amatőrök különösen jól járnak vele.



→Tények

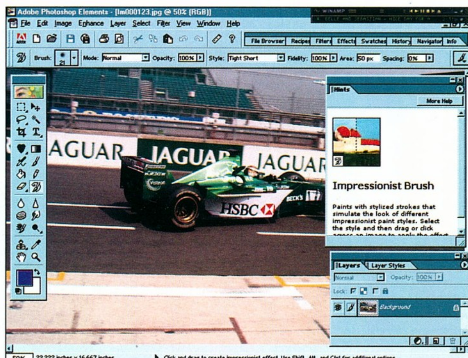
Webes támogatás: JPEG/GIF tömörítés, szeletek, rollover
Vektoros eszközök: Vannak
On-canvas text-editing: Nincs
Animáció: A mellékelt *Animation Shop* nevű programmal
Kontextusérzékeny segítség: Nincs
Bedolgozók: csak képtubusok
PDF-támogatás: Nincs
Online frissítés: Van
Minimum: Pentium, 32Mb
Ajánlott: PII-500, 128Mb
Web: www.jasc.com

PCFVélemény

↗ Olcsó, de nagy tudású
↙ Ötletszerű interfész

„A szegény ember *Photoshop*-ja? Egy fenét. Inkább azoké, akik az olcsó közt is a jót keresik."

91%



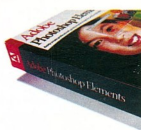
Segítségből, varázslóból és receptből több van itt, mint a Harry Potterben.

PHOTOSHOP ELEMENTS

44 000 Ft + ÁFA Adobe Systems Inc

A dobozára az van írva, hogy *Photoshop*, de gyanúsan olcsó – hogy lehet ez? Mindegy, egy próbát megér...

Az Adobe-ból, miután évek hosszú sora óta könnyíti a pénztárcákat, most végre kiütközött a humanitárius. A végeredmény egy olyan – a *Photoshop* alapjaira épülő – program, amely még a *Paint Shop Pro*-nál is olcsóbb. Az *Elements*-et igazából *Photoshop Light*-nak kellene nevezni: ugyanúgy néz ki és ugyanúgy is működik, mint az eredeti, csak nincs benne annyi kalória. Otthoni vagy kisirodai környezetben kiválóan használható. Ha valaki ismeri a *Photoshop*-ot, az *Elements*-ben rögtön otthonosan fogja érezni magát, bár a menüket vizsgálgatva gyorsan fény derül a hiányosságokra. A bonyolultabb műveletek tekintélyes részét varázslókká vagy ún. „receptekké" alakították. Az amatőrök bizonyára örülnek ennek, a többiek viszont sajnos gyakran fogják úgy érezni, hogy nem azt érték el, amit szerettek volna. Az *Elements*-et valójában nem az új művek létrehozására, hanem a fényképek minőségének javítására hegyezték ki. Jó ötlet például a Photomerge, amellyel egymás mellé illeszthető fotókból tudunk egybefüggő képet készíteni. Az interfész természetesen sokkal szegényesebb, mint a *Photoshop*-é, a legfontosabb eszközök viszont mind a jobb felső sarokban lévő legördülő menübe kerültek. A segítség kontextusérzékeny (megnyugtatásul: nem a gemkapocsra kell gondolni), ami sokkal haladósabbá teszi a munkát. A „Save for the web" opció itt is megtalálható, de a webdesign támogatása ennél többre már nem terjed ki. A *Photoshop* vektoros eszközei szintén hiányoznak, de ha egyszer több százezer Ft-tal kevesebb kerül, ezt nyugodtan megbocsáthatjuk neki.



→Tények

Webes támogatás: JPEG/GIF tömörítés
Vektoros eszközök: Nincsenek
On-canvas text-editing: Van
Animáció: Nincs
Kontextusérzékeny segítség: Van
Bedolgozók: bármelyik *Photoshop* plugin használható
PDF-támogatás: Van
Online frissítés: Egyelőre nincs
Minimum: Pentium, 64Mb
Ajánlott: PII-300
Web: www.trans-europe.hu

PCFVélemény

↗ Sok *Photoshop*, kevés pénzért
↙ Lebutított funkciók, nem elég rugalmas

„Bár nem éppen profi munkára való és elég csenevész, az amatőrök mégis örülni fognak neki."

85%



→Tények

Szolgáltatások: Tájképszerkesztő eszközök, Light Lab, Tree Lab, hálózati renderelés, Sky Lab az égboltok megszerkesztéséhez; metaball-kellékek, animációk, Advanced Motion Lab
Minimum: 128Mb, 100Mb merevlemez hely
Ajánlott: minél több RAM
Internet: www.codra.com





A magától értetődő interfésznek köszönhetően egy ilyen mestermű is könnyedén létrehozható.

BRYCE 5

kb. 99 000 Ft (az upgrade kb. 70 000 Ft) Corel

A Corel lecsapott a 3D-s tájképek modellezésére való programok leghíresebbikére.

A 3D-s képeket készítő grafikusok egyik legkedveltebb időtöltése a tájképek rajzolása. A két leggyakrabban használt program a *Bryce* és *Vue d'Esprit* (lásd a szemben lévő oldalt). Az előző már régóta az egyik legünnepeltebb 3D-s alkalmazásnak számít, és a weben sok olyan felhasználói csoporttal találkozni, akik nagy lelkesedéssel ecsetelik a program ilyen-olyan szolgáltatásait. A nagy siker kulcsa többek között a *Bryce* egyszerű kezelhetőségében keresendő: a program (időnként túlságosan is) grafikus interfészével pillanatok alatt lebilincselően szép képek készíthetők. A *Bryce* elsősorban tájképek tervezésére és renderelésére használható: a program legelszántabb hívei egyszerűbb alakzatokat is terveznek vele, de ez már nem megy olyan könnyen, mint ha egy külön erre a célra készült modellezővel dolgoznánk.

Az új változatot elindítása után rögtön látni, hogy az interfész egy kis átalakításon ment keresztül. Még mindig felismerhetők a Metacreations-re jellemző megoldások (ezt a Corel sem merte megváltoztatni), de az alapszín világosszürkére és metálkékre váltott át. A program ettől egyrészt csiszoltabb hatást kelt, másrészt egyértelműen a Corel-t juttatja a felhasználók eszébe. A külső megjelenésen kívül a program belülről is sokat változott.

Rend-erő

Miután a Corel megvette a *Bryce* jogait a Metacreations-től, először a program renderelő képességeit alakította át. Aki már használta valamikor is a *Bryce*-ot, az tudja, hogy ez a művelet eddig rendkívül lassan zajlott. A Bryce Lightning nevű hálózati renderelő alkalmazás megalkotása azonban mindent megváltoztatott. A hálózati (TCP/IP) beállításokat egykettőre elvégezhetjük, és néhány perc alatt máris renderelő célgéppé alakíthatjuk a szekrény mélyén porosodó régi PC-nket. A Pixart valószínűleg nem fogjuk lekörözni (bár végtelen számú gépet csatlakoztathatunk), de a rendereléshez szükséges idő jelentősen csökken.

Fényhatások a fotorealisztikus tájképek létrehozásának egyik legfontosabb összetevői, ezért a Corel külön Light Labe-t épített a programba. Itt külön-külön állíthatjuk a tájkép fényeinek egyes elemeit. A fényekhez színátmenetek is rendelhetők: ezeket vagy a Light Labben hozzuk létre, vagy egy külső alkalmazásból (pl. *Photoshop*) importáljuk. A fényerősséget és a kontúrok élességét is könnyedén beállíthatjuk, csakúgy, mint a Light Lab opcióinak többségét.

Fától az erdőt

Kevésbé fontos, de azért figyelmet érdemel a Tree Lab továbbfejlesztése is. A Corel bizonyára úgy gondolta, hogy a *Bryce 4*-ben nem volt elég meggyőző a „fás" rész, ezért sok munkát fektetett e szolgáltatás feljavításába. Akár földönkívüli fákat is létrehozhatunk, ráadásul ugyanazzal az interfésszel, amelyet a Bryce többi kisalkalmazása (pl. *Sky Lab*) is használ.

A Corel sokat tett azért, hogy kivasalja a Metacreations által a *Bryce*-ban hagyott egyenetlenségeket. A metaballok támogatása vagy a javított import/export opció mind-mind megannyi érvet jelentenek amellett, hogy befektessünk a *Bryce 5*-be, akár profik vagyunk, akár csak lelkes amatőrök. **PCF**

PCFVélemény

↗ Könnyen kezelhető, kedvező árú, sokat tud
↙ Hálózat nélkül még mindig lassú a renderelés

„Remek update egy egyébként is rendkívül sokoldalú tájképszerkesztő programhoz."

90%

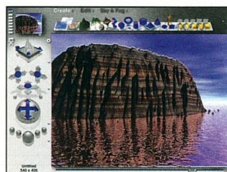
Terep-rendezés



01 Hozzunk létre egy új felszínt, majd adjuk meg a méreteit.



02 Ezután húzzuk be a kontúrokat, hogy élesebb legyen a kép.



03 Végül vigyük fel az eróziós nyomokat is és rendereljük a képet.



→Tények

Szolgáltatások: tájképszerkesztés, renderelés, égboltok, felhők, fények és anyagok modellezése, OpenGL-nézetek, „növényszerkesztő", Vue d'Esprit Mover varázsló az animációkhoz, 1,3Gb-nyi modell és scene, többprocesszoros renderelés (csak NT/2000-ben)
Minimum: Pentium II, 64Mb
Ajánlott: Minél több RAM
Web: www.e-onsoftware.com



A Vue 3D-s eszközkészletével akár ilyen csodálatos tájképeket is létrehozhatunk.

VUE D'ESPRIT 4

kb. 70 000 Ft e-on software

Az e-on újabb támadást intéz a műfaj koronázatlan királya, a *Bryce* ellen.

Fotorealisztikus 3D-s tájképeket még egy dedikált alkalmazással sem könnyű létrehozni. Már az égbolt megszerkesztése sem könnyű, és akkor még ott van a talaj vagy a fodrozódó víz érzékeltetése. A félprofi 3D-s tájképszerkesztők két legismertebb szereplője – a *Bryce* és a *Vue d'Esprit* – a közelmúltban jelentős átalakításon esett át. A *Bryce*-ot jelenleg még valamivel többen használják, de a *Vue* 4-es verziójának képességei lehet, hogy megváltoztatják a sorrendet.

A *Vue*-vel mindig is meglepően jó tájképeket lehetett létrehozni. Az egymást követő verziók mindegyike képes volt a megújulásra, és ezt a hagyományt a 4-es is folytatja. A szolgáltatások számának növelésén túl a program kezelhetősége is sokat javult.

Játssz istent!

A *Bryce*-hoz hasonlóan a *Vue*-ben is az interfész átalakulása okozza az első meglepetést. A program a 3D-s alkalmazások szokásosnak mondható négyablakos struktúráját használja. Ezáltal sokkal könnyebben tudunk objektumokat mozgatni, mint a *Bryce*-ban. A *Vue* a riválistól leste el a rendereléshez használt kis előnézeti ablak ötletét, amely az új Camera Control Centre-be került. A menürendszer azonban még az interfésznél is nagyobb meglepetéseket tartogat.

Egyszerűen hihetetlen, mennyi 3D-s eszközt kapunk a pénzünkért. A logikusan működő Atmosphere Editorban például pillanatok alatt realisztikus füstöt vagy felhőket hozhatunk létre.

A *Bryce 5* új Tree Lab-jével látványos fákat készíthetünk. Ebben a tekintetben a *Vue*-nek sincs mit szégyenkeznie: bár a szerkesztéshez kevesebb eszközt kapunk, mint a *Bryce*-ban, a *SolidGrowth 2* nevű „növényzetszerkesztővel" élethű, poligon alapú vegetációt alkothatunk. A programban 30 előre megrajzolt növényből választhatunk, de az e-ontól szükség esetén újabb fajok is rendelhetők.

Talajmunkák

A *Vue 4* új eszközöket kínál a felszín szerkesztésére. Az e-on saját Solid3D nevű, valós idejű modellezési technológiája révén szórópisztolyszerű eszközök segítségével közvetlenül is rajzolhatunk a felszínre – valahogy úgy, ahogy a *Bryce* Terrain Editorában. A *Vue* módszerének előnye az, hogy itt nem a modell szürkeskálás vázlatra rajzolunk, hanem a színes, textúrázott felszínre. Az import/export opciók szintén sokat javultak az előző változathoz képest. A *Vue* immár támogatja a *Poser*-képek közvetlen importját is.

A továbbfejlesztett renderelő engine sokkal gyorsabban dolgozik, mint a korábbi verziókban. A *Vue* új verziója korábbi változatokban ismert lágy árnyék- és átlátszósági effektjei után már a kausztikát is ismeri.

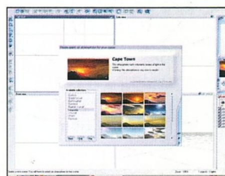
A *Vue d'Esprit* semmivel sem alávalóbb, mint a *Bryce*, sőt sok szempontból felül is múlja a Corel programját. Lehengerlő mennyiségű szolgáltatást nyújt, sebesen dolgozik a renderelője és néhány olyan eszközt is tartalmaz, amilyeneket eddig csak a professzionális 3D-s alkalmazásokban láttunk. Nem vitás, jelenleg ez a legjobb közepes árfekvésű 3D-s program. **PCF**

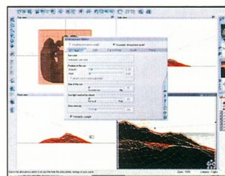
PCFVélemény

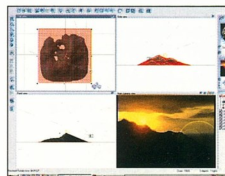
↗ Jó renderelési sebesség, animációs eszközök
↙ A SolidGrowth nem ér a Tree Editor nyomába

„Kedvező árú, csúcsminőségű 3D-s programcsomag, meghökkentő képességekkel." **92%**

Tájak, városok


01 Válasszunk ki egy sablont a megjelenő képgalériából.


02 Illesszünk hozzá egy felszínt, és állítsuk be a „légköri viszonyokat".


03 Játszogassunk még a beállításokkal, és rendereljük a képet.



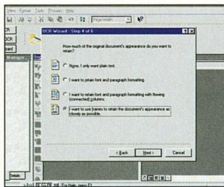
NETSTART

kb. 16 400 Ft SolarSoft
www.solarsoft.uk.com

Ez a legbarátságosabb, kezdők számára készült weboldalkészítő program, amit valaha is láttunk. A készítők egészen odáig mentek, hogy a SolarSoft alkalmazottaival adatják elő a bejelentkező videót. Ezután a szokásos (már legalább egy tucat webszerkesztőben látott) recept következik: egyszerű interfész, sablonok és rengeteg varázsló. Ennek ellenére – vagy éppen ezért – a teljesen kezdők számára hasznos lehet a SolarSoft programja – főleg, ha hajlandók vagyunk kiadni érte 16 000 Ft-ot.

↗ Jó sablonok, egyszerű interfész
↙ Drága

„Jónak jó, de hasonló tudású freeware-ek is vannak." **55%**



OMNIPAGE PRO 11

kb. 194 000 Ft ScanSoft
www.scansoft.com

Ez az első *OmniPage Pro* azóta, hogy a ScanSoft megvette a Caere-t. A 11-es verzió a legteljesebb és legpontosabb OCR-programcsomag, amivel valaha is dolgoztunk. Az *OmniPage* immár több mint 100 nyelvet ismer fel (beleértve a magyart is). A javított formázási lehetőségeknek köszönhetően a képeket az eredeti helyükön hagyhatjuk a dokumentumokban. PDF-fájlokat is átalakíthatunk szövegfájlokká, és fordítva. Ha megvan az előző verzió, csak 40 000 Ft-ot kell fizetnünk érte.

↗ Pontos, PDF-be is konvertál
↙ Nem sokkal jobb, mint a 10-es verzió

„Az egyik legjobb, legrugalmasabb OCR program." **87%**

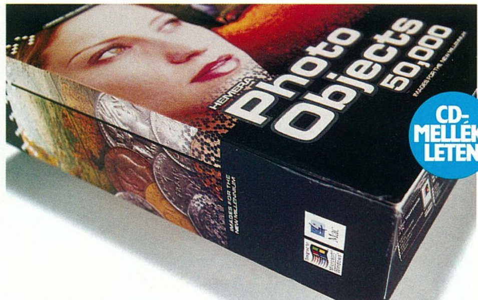


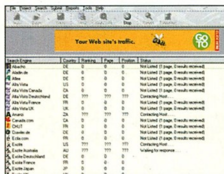
PHOTO-OBJECTS VOL II

kb. 29 000 Ft Hemera Technologies www.hemera.com

A Hemera újabb 50 ezer szabadon felhasználható (weboldalra, kiadványba stb. jogi következmények nélkül bemásolható) fényképpel áraszt el minket. A jól átgondolt interfész révén könnyedén tallózhatunk a képek között, bár elsőre kissé meglepő, hogy a témakörök többnyire nagyon amerikaiak. A szokásos kategóriák itt is mind megtalálhatók: szép tájak, emberek, állatok, házi kedvencek, sporteszközök, használati tárgyak stb. Ha valakinek megvan az első 50 ezer kép (vagy leértékelve meg tudja venni valahol), erre a válogatásra már nem lesz szüksége, a többiek viszont újabb CD-vel gyarapíthatják a gyűjteményüket.

↗ Szabadon felhasználható, minőségi képek
↙ Főleg amerikai témakörök, drága

„Elsőosztályú fényképgyűjtemény" **74%**



WEB TRAFFIC MAXIMISER

kb. 12 300 Ft MediaGold
www.topdog.com

Saját weboldalt üzemeltetsz? Ha igen, akkor bizonyára szeretnéd, ha minél több látogatód lenne. A *Web Traffic Maximiser*, pontosabban a részét képező *Top Dog* nevű alkalmazás a világ minden részén 52 különböző internetes keresővel regisztráltatja az oldalad. A program automatikusan elvégzi bejegyeztetést, így sok értékes órát takaríthatsz meg vele. Ráadásul minden hónapban megismétli a jelentkezést, nehogy időközben „elfelejtsenek".

↗ 52 keresőben regisztráltathatod magad
↙ Az interfész eléggé kusza

„Biztos módszer a látogatóid számának növelésére." **76%**



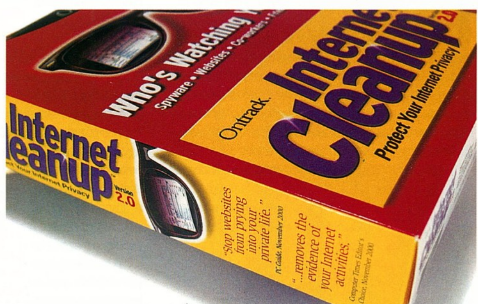
MAVIS BEACON TEACHES TYPING 11

kb. 12 300 Ft Learning Co
www.learningco.co.uk

Amikor egy a gépírást tanító program arra kér, hogy telepítsd a DirectX 7-et, már érzed, hogy most valami egészen különlegesre kell felkészülnöd. A Mavis Beacon nevével fémjelzett program 3D-s intróval kezd, és amikor az elég gyengére sikerült zene is felhangzott, kezdtük rosszul érezni magunkat. Aztán lassan kezdtük megérteni, miért olyan népszerű ez a sorozat: a leckék szépen egymásra épülnek, és játékok teszik érdekesebbé a tanulást.

↗ Jól felépített leckék
↙ Csicsás intró és interfész

„Gyerekes, de legalább megtanít tíz ujjal gépelni." **79%**



INTERNET CLEANUP 2.0

kb. 8 200 Ft Ontrack www.ontrack.co.uk

Miután az *Internet Cleanup 2.0* átnézte a merevlemezed, a képernyőn pontosan láthatod, mennyi szemetet szedtél össze böngészés közben, és azt is, mennyi spyware-t (PC-s tevékenységeidet figyelő programot) telepítettél gyanútlanul a gépedre. Az *IC* automatikusan is képes kitakarítani, de sokkal jobb, ha egyenként megyünk végig a tisztítási folyamaton – így legalább megtudjuk azt is, melyik spyware mire volt kíváncsi. Az internetről több efféle program is ingyenesen letölthető, de nem árt az sem, ha ezek egy programban egyesülnek – valahogy úgy, ahogy az *Internet Cleanup 2.0*-ben.

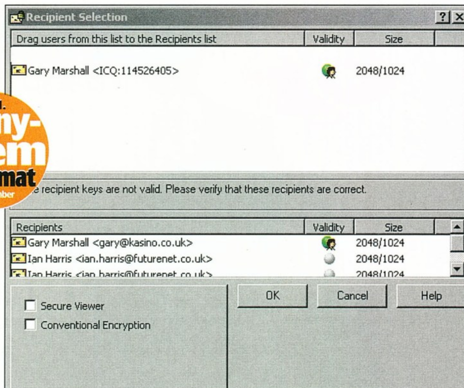
↗ Hatékony, de jól követhető „takarítás"
↙ Ugyanezt sok free/shareware is tudja

„Korrekt, jól használható segédprogram-gyűjtemény." **84%**

→Tények

Támogatott emailkliensek: Eudora, Outlook, Lotus Notes, Outlook Express
Csatolt fájlok kódolása: Eudora, Outlook, Lotus Notes
HTML-üzenetek kódolása: Eudora, Outlook, Lotus Notes
Egyéb támogatott programok: ICQ; a mellékelt PGP-tools révén tkp. minden program
Támogatott fájlrendszerek: FAT (Windows 9x/Me/2000), NTFS (Windows NT/2000)
Szolgáltatások: e-mailek kódolása, biztonságos meghajtók létrehozása, fájlok kódolása és letörlése
Internetes opciók: tűzfal behatolásjelzővel
Ha csak úgy: 486, 32Mb
Web: www.piksys.hu





A titkosított e-mailek elolvasásához két kulcs kell: a sajátod és a küldőé. Ha nem ismered a kódot, és a *PGP* sem találja meg a PGP Keyserveren, az itt látható hibaüzenet jelenik meg.

PGP PERSONAL SECURITY 7

18 375 Ft McAfee

Ha a Nagy Testvér valószínűleg nem is figyel téged, ki tudja, a titkosszolgálat vagy az üzleti vetélytársaid talán igen. A *PGP*-vel azonban megállíjt parancsolhatsz nekik.

Akár a rendszert akarod megdönteni, akár üzleti vagy magánéleti titkokat rejtegetsz, a rosszakaróid különösebb nehézségek nélkül elfoghatják az e-mailjeidet. A gépeden is lehetnek bizalmas adatok: ahogy az FBI-tól és az MI5-től a közelmúltban ellopott laptopok esete is bizonyítja, bizonyos információknak semmiképpen sem szabad rossz kezekbe kerülniük.

Ha a fent említett szervek a *PGP*-t (a Pretty Good Privacy) is telepítették volna a gépeikre, most nyugodtan alhatnának, a program ugyanis hatékonyan kódolja az e-mailek és az ICQ-s beszélgetések tartalmát, sőt kérésre a merevlemez teljes adatállományát olvashatatlanná teszi az illetéktelenek számára.

Kulcskérdések

A PGP ún. nyilvános kulcson alapuló titkosítást használ, amelynek rejtelmeibe a program leírása ad mélyebb betekintést. Az alapelv egyébként roppant egyszerű: amikor elküldünk egy emailt, két „kulccsal" (kóddal) zárjuk le: a sajátunkéval és a címzettével. Mindkét kód egy-egy egyedi számsorból áll, amelyet a program állít elő. A levelet a feladó és a címzett egyaránt el tudja olvasni, ha viszont valaki másnak is a kezébe kerül, ő egy kódtörésre betanított szuperszámítógép birtokában is csak sokéves munka révén tudja megfejteni a tartalmát.

A program egy ikonnal toldja meg az *Outlook Express* eszköztárát, amelyre rákattintva digitálisan aláírhatjuk vagy kódolhatjuk a kimenő üzeneteinket. Természetesen az is beállítható, hogy a szoftver automatikusan kódolja a kimenő üzeneteket és dekódolja a beérkezőket (persze csak ha megvan hozzájuk a megfelelő kulcsunk). Az *Outlook Express*-felhasználók sajnos a csatolt fájlokat és a HTML-üzeneteket nem tudják kódolni: ehhez *Outlook*, *Eudora* vagy *Lotus Notes* szükséges.

Az e-mailek titkosítása mellett a *PGP* az ICQ-s beszélgetések titkosítására is használható. Ezenkívül dokumentumokat is rejtjelezhetünk vele, sőt véglegesen letörölhetjük a feleslegessé váló fájlokat (a Windows „beépített" törlése könnyedén visszafejthető). A csomag tartalmazza még a *PGPNet* és a *PGPKeys* nevű programokat is: az előző az internetes támadások ellen véd, míg a másikkal a *PGP*-s kulcsainkat rendezgethetjük.

Ingyen is

A PGP legnagyobb vetélytársa maga a *PGP* – pontosabban annak nyílt forráskódú változata (International PGP Project: **www.pgpi.org**). Erről a címről letölthetjük a program szabadon felhasználható változatát, sőt még a forráskódot is böngészhetjük. Az ingyenes verzióhoz természetesen nem jár sem a McAfee által összeállított dokumentáció, sem terméktámogatás.

Ha már régi motoros vagy a titkosításban, a nyílt forráskódú változatot ajánljuk, a többiek viszont inkább a McAfee-s verziót vegyék: egyszerűsége és alapos dokumentációja nagy segítséget jelenthet abban, hogy üzletfeleink és barátnőink/barátaink ne fürkészhessék ki a titkainkat. **PCF**

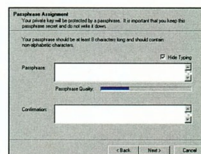
PCFVélemény

↗ Könnyen kezelhető biztonsági szoftver
↙ A PGPNet tűzfala kezdőknek túl bonyolult

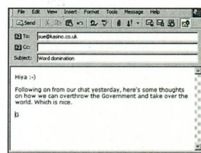
„Kitűnő védelem mindazoknak, aki adnak a biztonságra."

92%

Titkosíts e-mailt!



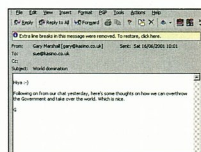
01 A telepítéskor elő kell állítanod a személyes kulcsod. Ehhez meg kell adnod a neved és az emailcímed, majd választanod kell egy jelszót. Minél hosszabb a jelszó, annál jobb – csak győzd megjegyezni!



02 Nyisd meg az *Outlook Express*-t és írd meg a levelet. Amikor elkészültél, kattints a jobb felső sarokban lévő Encrypt ikonra. Ezzel jelzed a program számára, hogy titkosított levelet akarsz küldeni.

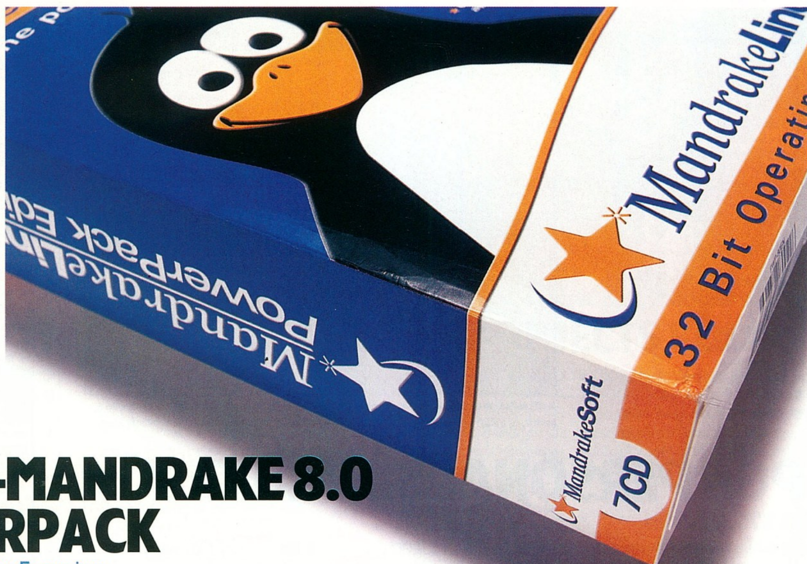


03 A *PGP* megnézi, hogy a kulcsfájlban (key ring) van-e a címzettől származó kulcs. Ha van, akkor a sajátunkkal és az övével kódolja az üzenetet. A kulcs nélkül próbálkozók csak értelmetlen szöveget látnak.



04 Amikor az üzenet megérkezik, a címzett gépén lévő *PGP* program rákérdez a jelszóra. Helyes jelszó esetén a szoftver dekódolja a szöveget és megjeleníti az üzenet eredeti tartalmát.

→Tények
OS: Kernel 2.4.3
GUI: KDE 2.1.1, Gnome 1.4
Szoftverek: *Xfree86 4.03, StarOffice 5.2, Netscape Communicator 4.77, IBM ViaVoice, Acrobat Reader 4.0, Glibc 2.2.2, gcc 2.96, RPM 4.0, QT 2.3, Apache 1.3.19, Emacs 20.7*
Ha csak úgy: Pentium, 32Mb
Ha tényleg: 64Mb
Web: www.computer.hu



LINUX-MANDRAKE 8.0 POWERPACK

16 225 Ft The Linux Emporium

A soron következő Mandrake-ek mindig egyre magasabbra teszik a mércét. De meddig lehet a csúcson maradni?

Akik az elmúlt hónapokban figyelemmel kísérték a Linux-világ eseményeit, azok bizonyára tudják, hogy megjelent a Mandrake 8.0. Ez a Red Haten alapuló disztribúció egyszerű kezelhetősége és hardverfelismerési képességei révén hamar belopta magát a kezdő linuxosok szívébe, a „kalapos" alapok pedig a tapasztaltabbak számára is kellően szilárdnak bizonyultak. A MandrakeSoft most ismét egy új, bőséges dokumentációval megspékelt csomaggal jelentkezett. A többféle változat közül mi a PowerPack Editiont vettük közelebbről szemügyre, amely 60 napos terméktámogatást is tartalmaz.

A hét óriás

A dobozban hét CD-t, különféle reklámanyagokat, matricákat és néhány kézikönyvet találunk. A dokumentáció mennyisége nem ér a SuSE nyomába, de azért a MandrakeSoft is mindent megtesz azért, hogy a telepítés és a használat zökkenőmentes legyen. Ha mélyebben is érdekel minket a Linux lelkivilága, a parancssorok vagy a fájlrendszerek rejtelmeibe is betekinthetünk. A legfontosabb kifejezéseket a készítők a magyarázattal együtt külön is összegyűjtötték.

A Mandrake DrakX nevű installere fájdalommentesen visz végig a telepítés folyamatán. A program nem sokat változott az előző verzió óta: ugyanolyan segítőkész, mint régen, rengeteg beállítást megváltoztatására ad lehetőséget és a merevlemezt is kényelmesen tudjuk méretezni vele.

Probléma azért így is akadt: például hibaüzenetet kaptunk, amikor meg akartuk adni a swapfájl méretét, és a LILO sem működött rendesen az egyik újraindítás után. Kétségtelen, hogy a neten több helyen is írnak a DrakX hibáiról, de a hibái ellenére is ez az egyik legkiforrottabb linuxos telepítőprogram.

A hétlemeznyi szoftver tekintélyes mennyiségű programot jelent: kettőt a forráskódnak tartottak fenn, de a többi öt telis-tele van szabadon terjeszthető és kereskedelmi célú alkalmazással. A 2.4.3-as kernelre és a 2.2.2-es Glibc-re épülő Mandrake 8.0 nagy hangsúlyt fektet a felhasználói felületre (XFree86 4.0.3, a KDE 2.1.1 és a GNOME 1.4 stb.). A Red Hat 7.0-ban rossz hírnevet szerzett GCC 2.96-os compiler itt is megjelenik, de a patch szerencsére sok mindent kijavított rajta.

Gut, besser, Mandrake

Lássunk egy kis ízelítőt a lemezek tartalmából: Netscape, GIMP, Perl, XMMS, továbbá egy rakás alternatív ablakkezelő, a játékok közül a *ClanBomber*, a *TuxKart*, a *SiN* demója és a *TuxRacer*, valamint olyan nagy tudású szerver- és fejlesztői programok, mint az *Apache*, a *Sendmail* vagy az *Emacs*. A sort a *RealPlayer* és a *StarOffice* kereskedelmi változata zárja.

A Mandrake 8.0 valóban sokoldalú operációs rendszer. A hardverkonfigurálás még könnyebbé vált, és ha valami gond lenne, a helpekre bátran lehet számítani. A telepítési problémák ellenére a MandrakeSoft disztribúciója az, amelyik a leginkább számot tarthat a Linux-szal ismerkedők érdeklődésére. **PCF**

PCF Vélemény

↗ Segítőkész, sok szoftver, bőséges dokumentáció
↙ Telepítési gubancok

„Az egyik legjobb Linux-disztribúció, de még mindig nem tökéletes."

87%

Egyszerű!

Miért ajánljuk a Mandrake-et a kezdőknek?



A Mandrake kitűnő telepítőjével, a DrakX-szel gyerekjáték a particionálás.

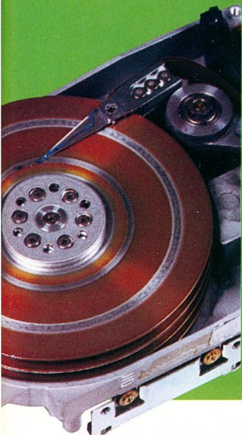


A Mandrake 8.0 automatikusan egy menüpont alá rendezi a különböző ablakkezelők bejegyzéseit.

SZÜNTESD MEG A LEFAGYÁST ÖRÖKRE!

Olyan gyakran fagy le a PC-d, hogy akár a hűtőláda helyett is beállíthatnád? A ***PCF*** felölti fűtőszálas ruháját, és expedícióra indul...





Fatal Exception Error 03:6F19B20B

> Azok a végzetes kivételek, amelyek címe 0-val kezdődik, általában hibás RAM-ra utalnak. Ez előfordulhat az operációs rendszer fejlesztésekor, hiszen az addig ritkábban kezelt területeket most gyakrabban éri el a rendszer. Szedd ki és tedd vissza egyenként a RAM modulokat, így rájöhetsz, melyikük okozza a hibát. Kapcsold ki a külső cache-t is, hátha ott rejlik a probléma.

While initializing device MITSUMI001
Windows Protection Error

>Ez a hiba akkor fordulhat elő, ha a Windows megpróbál egy virtuális eszközvezérlőt betölteni vagy eltávolítani. Néha a hiba nem azonosítható, és ilyenkor simán csak egy „Windows védelmi hiba" megnevezést kapsz. Ez eredhet a regisztrációs adatbázis megsérüléséből, vagy az olvasható és védett módú driverek ütközéséből. Telepítsd újra a Windowst a setup /p I utasítással.

WINDOWS This program has caused a
Fatal Exception 0E at 00457:000040B1
and will be terminated.

>Bizonyos videókártyák okozhatják ezt a fagyást az Adobe Type Managerrel, ha a kártya gyorsításbeállításai nincsenek a maximumon. Indítsd újra a gépet Csökkentett módban, nyisd meg a vezérlőpultot, és kattints duplán a **Rendszer** ikonon. Innen válaszd ki a **Teljesítmény➡grafika** pontot, és told a csúszkákat a maximális hardvergyorsítás állásába.

Nézzünk szembe a tényekkel: nem számít, milyen számítógépgurunak gondolod magad, eljön az az idő (két-háromszor hetente, esetleg többször, ha a hónap nevében egy r betű is van), mikor a PC úgy dönt, hogy leteszi a lantot, és munkabeszüntetést tart. Ez persze fontos feladatok kellős közepén szokott előfordulni. Épp ezért döntöttünk úgy, hogy véget vetünk ezeknek a nem kívánatos eseményeknek – miután végigrágtad magad az elkövetkezendő öt oldal bölcsességein, már azelőtt megfékezed a fagyásokat, mielőtt egyáltalán elkezdődhetnének.

Történelmi visszatekintés

Még a nyolcvanas évek derekán, mikor a Föld még fiatal volt, és 8086-os dinoszauruszok uralták a világot, a PC-k jóval egyszerűbbek voltak, és sokkal kevesebb dolog mehetett tönkre. A RAM közvetlenül az alaplapra került, és nem volt fejleszthető. A CPU-k 8 MHz-en robogtak, és nem lehetett őket felhúzni. Nem volt CD-ROM, 3D kártya, hangkártyák, és legfőképpen, Windows. A PC-k ugyan még így is fagytak, de mivel minden alkalmazás teljesen az irányítása alá vonta az operációs rendszert, és a felhasználó közvetlenül tőlük kapta a hibaüzeneteket, ők inkább a programokat hibáztatták, mint az oprendszert. Az eszközkezelők megírása minden egyes videókártyára és egyéb kiegészítőre rengeteg munkába került, és emiatt csupán a legnépszerűbbek kaptak komolyabb szoftveres támogatást – ennek megfelelően a hibák kezelésének lehetőségei is beszűkültek. Mikor a Windows

>>A Windows felvállalta a hardverek egységes programozó-felületének megvalósítását, és így a dühös felhasználók bűnbakjává vált.


Vess véget azoknak az ördögi lefagyásoknak azonnal.

3.0 megérkezett, felelősségteljesen felvállalta a hardverek egységes programozó-felületének megvalósítását, és így a feldühödött felhasználók bűnbakjává vált. A Windows gyakorlatilag csökkentette a lefagyások esélyét (még a 3-as verzió is), azáltal, hogy átvette a memóriakezelés egy részét. Emiatt hirtelen megnőtt a szoftverek száma (természetesen a rosszul megírt szoftvereké is), és a hardvergyártóknak nem kellett megvárniuk, amíg egy adott alkalmazás külön támogatja az eszközt. Képzeld el, hogy a Bábeli Torony munkásai közönlenek Pandora Szelencéjéből egy kínai porcelánüzletben, miközben egy csordányi bika is látogatását teszi – körülbelüli képet kapsz majd arról, milyen lehetett a helyzet. Talán.

Káoszelmélet

A PC platform fejlődése azóta nagyjából abból állt, hogy megpróbálták kezelni ezt a fejetlenséget. Multitasking, Plug 'n' Play, regisztrációs adatbázis, DirectX – mind arra irányuló, nagyjából sikeres erőfeszítések, hogy visszaálljon a béke, és a Windows XP csak tovább haladt ezen az úton. Az út viszont hosszú, és addig is itt van néhány jótanács...



A történelem nagy lefagyásai



A molylepke története, amely az 50-es években rövidzárlatot okozott az amerikai tengerészgyalogság egyik számítógépében, jól dokumentált; a mókusét viszont, aki keresztülrágta magát a Fort Bragg-i mainframe gép belső hálózati kábelének szigetelésén, már jobban elhallgatták. Mivel mindez éjszaka történt, senki sem vette észre a problémát, amíg az egyik mérnök be nem kapcsolta a gépet, miután a csupasz kábel rövidzárlatot okozott.

Füstszűrő nélkül

Az egyik nevesebb merevlemez-gyártó cég még a 70-es években egy korai modelljénél nem használt abszolút szűrést a levegőfelvételnél. Mivel az olvasófejek közelebb voltak a lemezfelszínhez, mint egy füstrészecske mérete, elég volt cigarettára gyújtani a gép mellett, hogy tönkremenjen a meghajtó.

Szárnyaló hibák

A 80-as évek végén a 320-as Airbus első változataiban azok az áramkörök, amelyek a szárnyak szenzoraihoz vezettek, gyakorta interferáltak egymással. Ez elég volt ahhoz, hogy kiakassza a számítógépet, amely jó szokás szerint újraindította magát, és a robotpilóta az alapbeállítás szerinti magasságon és sebességgel folytatta az útját. Ha a pilóta nem vette észre az eseményt, könnyen belerohanhattak egy arra járó hegycsúcsba.



>Ha a PC-d hibaüzenet nélkül akad ki, és csak a Windows logót látod a képernyőn, lehet, hogy a grafikus kártyád nem bírja a logó megjelenítéséhez szükséges üzemmódot. Ezt az indító menüből kiválasztott lépésről-lépésre történő megerősítés menüponttal ellenőrizheted. Néha vírusölő szoftverek is okozhatnak ilyen hibákat.

Cannot find a device file that may be needed to run Windows or a Windows application.

The Windows registry or SYSTEM.INI file refers to this device file, but the device file no longer exists.

If you deleted this file on purpose, try uninstalling the associated application using its uninstall program or setup program.

If you still want to use the application associated with this device file, try reinstalling that application to replace the missing file.

>Néha a hibáért felelős fájl neve nem íródik ki, de ilyen esetben mindig egy VxD az. Ez általában egy hivatkozás a System.ini-ben vagy a regisztrációs adatbázisban, amelyet ez eltávolított program hátrahagyott, viszont a fájlt letörölte. Néha a regisztrációs adatbázis megsérül, és nem jól tárolja a fájl nevét – ilyenkor csak telepítsd újra az alkalmazást.

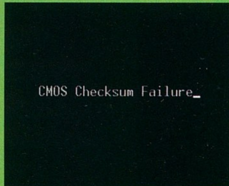


Fontos rendszerfájlok...

>NE TÖRÖLD LE!

386	32-bites futtatható
BIN	Bináris fájl
CLA	Java osztály
COM	64 K-nál kisebb programfájl
CPL	Vezérlőpult alkalmazás
DLL	Dynamic Link Library - dinamikus kötésű könyvtár, mely a programok által végrehajtható rutinokat tartalmazza
DRV	Eszközkezelő fájl
EXE	Futtatható fájl

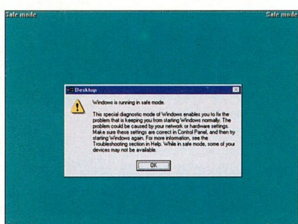
Folytatás a 114. oldalon...



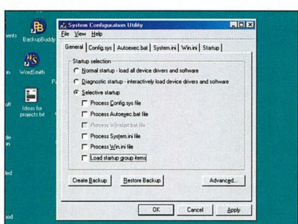
>Ez akkor fordul elő, mikor a CMOS memóriában tárolt értékek megváltoztak a legutóbbi indítás óta, és ez nem a BIOS beállítási képernyőjén történt. Ezt általában egy lemerült CMOS elem okozza. Elemcsere után a BIOS beállításokban rendbe hozhatod a beállításokat. Az is elképzelhető, hogy az alaplap nem kapcsolja rá a CMOS-t a fő áramellátásra.

>>ÁLTALÁNOS VÉDELMI HIBÁK

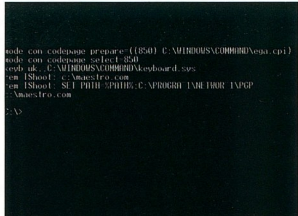
Legendásan idegesítők, de semmi végzetestől nem kell tartanod...



01 Akkor fordul elő, ha a processzor hibát kap, de nem tudja azonosítani. Okozhatja hardver vagy szoftver; indítsd újra a gépet Csökkentett módban, és ha a probléma megszűnik, a hiba szoftveres, egyébként hardveres.



02 Hogy rájöjj, melyik szoftver a felelős, használd az msconfigot. Az **Általános** oldalon kattints a **Szelektív indítás**-ra, és szüntesd meg az elemek kijelölését. Újraindítás után – ha nincs hibaüzenet – egyenként visszaállíthatod a szoftvereket, így rájöhetsz, melyik hibás.



03 Win 95 alatt nyomd le az [F8]-t indításkor, és válaszd a **Lépésről-lépésre megerősítés**-t. Az [N]-nel ugord át az összes elemet, a Dblspace, a Himem.sys, az Ifshlp.sys, a Dblbuff.sys és a GUI kivételével. Ezután az egyenként való próbálgatással megtalálhatod a hiba okozóját.

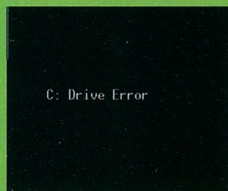


04 Ha a probléma még akkor sem szűnik meg, mikor az összes program indítását letiltottad, viszont nem jelentkezik Csökkentett módban, az egyik védett módú driver lesz az. Az Eszközkezelőben válaszd ki a **Típus szerinti nézet**-et, és egyenként kapcsold ki őket.

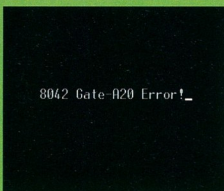


Mi van a fájlnévben?

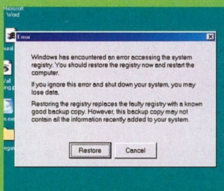
Néhány fájl azután is sokáig jelen van, hogy már nem használja senki. A Windows 98-ban bemutatkozott a Karbantartás varázsló, amely képes eltávolítani az operációs rendszer által hátrahagyott fájlok legtöbbjét (**Start menü→Programok→Kellékek→Rendszereszközök→Karbantartás varázsló**), de sok állományt hagynak hátra az alkalmazások is. Legtöbbjük kisméretű, és nem szívesen vállalja senki egy ártatlan külsejű, esetleg fontos naplófájl letörlését a minimális helynövekedés érdekében. Bármelyik fájl, amely eltávolított programok könyvtárában található, nyugodtan törölhető, és ha már nagyon helyszűkében vagy, a következő fájltípusok valószínűleg nélkülözhetők: TMP, BAK, OLD, LIC, 001.



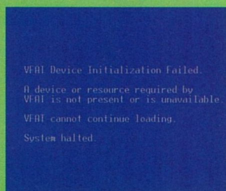
>Ez a hiba a POST során fordul elő, mikor a PC nem kap választ a merevlemeztől. Ennek több oka lehet: a BIOS-ban rosszul állítottad be a meghajtó típusát; a merevlemez nincs rendesen csatlakoztatva vagy leformázva. Általában nem jelez fizikai sérülést, eltérően a C: drive failure üzenettől.



>Ez az érthetetlen kódhalmaz gyakorlatilag egy billentyűzethiba; ilyenkor a billentyűzet kontrollerében van egy úgynevezett A20, és ki kell cserélni a billentyűzetet. Ez egyébként a kizárólag AMI BIOS-szal jelentkezik. Award BIOS-szal a kissé több segítséget nyújtó Keyboard Error üzenetet kapni.



>Ez néha olyan formában jelenik meg, hogy nincs elég memória a BIOS betöltéséhez. A probléma ugyanaz: sérült a regisztrációs adatbázis. Ha nincs biztonsági mentésed róla, Csökkentett módban újraindítva is visszaállíthatod: exportáld egy szövegfájlba, töröld le a system.dat-ot, és importáld be megint a szövegfájlba kitett regisztrációs adatbázist.



>Csúnyán néz ki, de a probléma csupán annyi, hogy a Windows 98 indító lemezről indítottad a gépet, és az operációs rendszer a többi fájlt a merevlemezen keresi. Másold az msdos.sys-t a C: meghajtóról a floppyra, vagy indítsd újra a gépet, hogy kizárólag a C:-ről töltődjenek a fájlok.

>>MENTSD MEG A RENDSZERED

Szabadulj meg a lefagyásoktól az *Aid System Restorer* segítségével.

A LEMEZEN



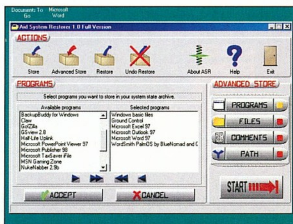
01 Az *Aid System Restores* pillanatfelvételt készít a rendszerfájlok állapotáról. Kattints a **Store**-ra, majd az **Accept**-re az alapbeállítások elfogadásához. Válaszd ki az archív fájl helyét, vagy töröld ki a második elválasztó perjelet az alapfájlhoz, és nyomj a **Start**-ra.



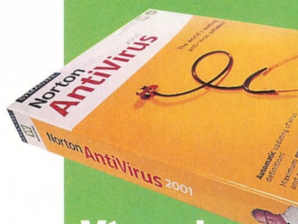
02 Szokj rá, hogy új hardver és szoftver telepítése előtt elmented a rendszerfájlokat. Ezután ha problémáid támadnak, és az eltávolítás sem segít, elég, ha rákattintasz a **Restore**-ra, és máris előállnak az eredeti rendszerfájlok.



03 Ha még ez sem segítene, visszacsinálhatod a visszaállítás előtti állapotot. Ez akkor jöhet jól, ha meggondoltad magad, és egy másik rendszer-pillanatfelvételt akarsz visszaállítani.



04 A speciális visszaállítási mód segítségével finom-hangolhatod az alapbeállításokat. Kiválaszthatod, melyik alkalmazások kerüljenek a rendszerfájlok közé, és hogy az alkalmazásokon belül mely fájlokat akarod kihagyni. Ezzel csökkentheted a mentésfájlok méretét, hiszen gyorsan összegyűlnek.



Vírusok

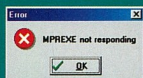
A megelőzés a legjobb gyógyszer...

Sose indíts el e-mail csatolásként érkezett futtatható fájlokat; inkább mentsd el őket lemezre, és eressz rájuk egy vírusölőt.

Óvakodj a két kiterjesztéssel rendelkező fájloktól. Az ártatlanfájl.txt.pif valójában egy PIF fájl, nem TXT (és talán nem is ártatlan), és mint ilyen, futtatható. Akármelyik fájl, amely ezt a megtévesztési módszert próbálja alkalmazni, nyilvánvalóan vírus, és gond nélkül letörölheted.

Az olyan levelektől is óvakodni kell, amelyek nagyon hangzatos kijelentéseket tesznek a csatolt fájlról, anélkül, hogy valójában bármit is elárulnának róluk. Az e-mail vírusok nagy része olyan, akár a vámpír: meg kell hívnod magadhoz, hogy megtámadhasson, éppen ezért a kíváncsiságodra épít. Töröld csak nyugodtan az ilyen üzeneteket. Nem kell megtudnod, milyen meglepetést tartogatott Hófehérkének a hét törpe.

Ha abszolút paranoiás vagy, kapcsold ki a gyorsnézet panelt az *Outlook Express*-ben. Néhány vírus azáltal képes aktiválódni, hogy megnézted az üzenetet, bár ez a típus szerencsésen ritka. Kattints a **Nézet➡oldalkép**-re, és szüntesd meg a **Gyorsnézet** kijelölését.



>Ez az üzenet az újratelepítés után jelentkezhet. Okozhatja sérült jelszó, vagy a hálókártya meghibásodása. Az utóbbi esetben csak helyezd be újra a kártyát, és ellenőrizd, nincsenek-e driver ütközések. Az előbbiben töröld le a <felhasználónév>.pwl fájlt, és hagyd, hogy a Windows újra létrehozza. Akkor is előfordulhat, ha port nevet választasz felhasználói névnek.

Rundll32

This program has performed an illegal operation and will be shut down.

>Úgy is jelentkezni szokott, mint az MMSYSTEM.DLL-ben keletkező általános védelmi hiba. Az okozza, hogy az mmsystem.dll fájl nem képes hibátlanul betöltődni. Ellenőrizd a system.ini fájlt, hogy a [boot] szakaszban szerepel-e a system=mmsystem.dll sor, és hogy nem lett kikommentezve egy sor eleji pontosvesszővel.

A Fatal Exception 0E has occurred at 0028:AF012 in VXD IOS (04).

The current application will be terminated.

>Ennek a hibának a pontos címe változhat, de mindig 0028-cal kezdődik, és azt mutatja, hogy a Sound Blaster 16-os sb16.vxd meghajtója a Windows\System\IOSubSys könyvtárban maradt. Akkor fordulhat elő, ha Windows95-ről (amelyik használja a fájlt) Win98-ra (amelyik ütközik vele) frissítesz. Csupán annyi a feladat, hogy letöröld vagy átnevezed.



Fontos rendszerfájlok...

>FOLYTATÁS...

MPD	Midi port vezérlő
OCX	ActiveX komponens
SCR	Képernyővédő. Szerkezetük lényegében megegyezik az EXE fájlokéval.
SYS	Néhány SYS fájl nem futtatható. A CONFIG.SYS egy scriptfájl, a LOGOS.SYS pedig egy bitmap kép; a DOS ezt a kiterjesztést használja bizonyos rendszerprogramoknál
VXD	Virtuális eszközkezelő

Lépj tovább

Annyit nyavalygunk a Windowsról, hogy jó lenne végignézni az alternatívákat.



Linux

Linux a megbízhatóság és stabilitás pályáján lép versenybe, és nyer, bár lehet, hogy ez a fejlesztők és béta tesztelők panaszáradatának hiánya miatt van így, és nem a szerkezeti felsőbbrendűség az oka.

BeOS

A BeOS multimédiás platformnak készült. Védett memóriaszerkezetet valósít meg egy belső kliens-szerver architektúrával, amely különválasztja egymástól a kódot és az adatot. Stabilitásának egyik fő oka a támogatott hardverek és szoftverek mennyisége.

OS/2

Az OS/2 nagyon kevés felhasználó gépén található meg, valószínűleg a fejlesztői tanácsadás teljes hiánya miatt. Emiatt a mai PC-ken meglehetősen instabil, ami nem is baj, mert úgysem érdemes feltenni a gépedre.

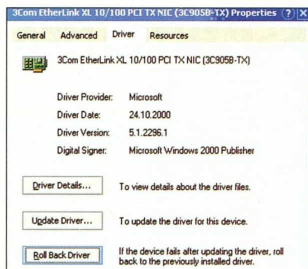
DOS

Aki a DOS-ra mint stabil rendszerre emlékszik, bizony kihagy a memóriája. A netre csatlakozás önmagában olyan körülményes procedúra volt, hogy eltántorított a potenciális felhasználók 99,99 százalékát. Egyetlen előnye az volt, hogy egyetlen programot futtatott, de a memóriarezidens szoftverek így is számos lefagyás okozói lettek.

WINDOWS XP A VILÁG 7 CSODÁJA



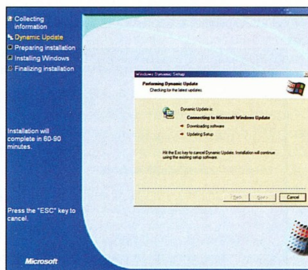
A Microsoft istállóból kikerülő következő operációs rendszer nagy lépés lehet a stabilitás felé. Több éves fenyegetés után a Microsoft végre összeolvasztotta az NT és a Win9x családot; ennek eredményeképpen megkapjuk a Millennium felhasználó-baráti mivoltát és a 2000 rendkívüli stabilitását – egyszerre. És hogy ezt a játék hardver- és szoftver-kompatibilitás tenné? Természetesen nem. A sok száz program közvetlen támogatása mellett, amelyek sosem futottak volna Win2000 alatt, az XP tartalmaz még négy speciális módot, amellyel az NT4.0-ra, Win95-re, Win98-ra, és Me-re írt szoftvereket futtathatjuk. Igaz, hogy ez, még ha minimálisan is, de a teljesítmény rovására megy, de a Microsoft szerint ez észrevehetetlen lesz. A hardveres támogatástól is sokat várhatunk.



01 Eszközvezérlő visszaállítás
Az XP figyeli az összes telepítést, és biztonsági másolatokat készít a fontosabb fájlokról, ha újabb verziót installálsz. Ha a frissítés hibás, könnyen visszaállíthatod a drivert, a többi módosított rendszerfájllal együtt.

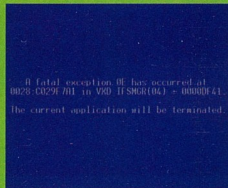


04 Automatikus rendszer-visszaállítás
Ez a rendszer váltja föl a Windows 2000 és NT javítólemezeit. Egyszerű módszert biztosít az alkalmazások, kritikus fontosságú rendszerfájlok, a rendszer jelenlegi állapotának, és a boot partíciók elmentésére. Itt állíthatod vissza a regisztrációs adatbázist is.



05 Windows frissítés
A Microsoft inkább a Windows Frissítést használja a javítóprogramok terjesztésére, mint a Service Release módszert. Az XP-vel ez a rendszer még egy lépéssel közelebb került a külső gyártók által készített eszközvezérlők könnyű frissítéséhez, valamint az ActiveX ügynököknek köszönhetően a rendszer intelligens lekérdezéséhez.

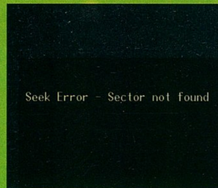
Szüntesd meg a lefagyást örökre!



>Ez a hiba, amely Csökkentett módban is előfordul, letiltja a rendszertálcáról a hangszóró ikont, a Windows azonban normálisan működik tovább. A hiba oka, hogy a scanner driverét (vhpscand.vxd) a windows\system könyvtárba tároljuk a windows\system\iosubsys helyett. Csak mozgasd át a fájlt, indítsd újra gépet, és minden rendben lesz.



>Ez előfordulhat, ha nincs memória a nyomtatáshoz, bár leginkább az okozza, hogy a nyomtató eszközkezelője hibásan mérte föl a rendelkezésre álló memóriát. Kattints a **Start menü➡Beállítások➡ Nyomtatók**-ra, válaszd ki a megfelelő printert, és kattints rá jobb gombbal. Ezután **Tulajdonságok➡Eszközbeállítások ➡Alapértelmezés visszaállítása**.



>Akkor jelentkezik ez az üzenet, ha a sávokat és szektorokat kialakító alacsony szintű formázás közben hiba történt. Ez lehet a meghajtó adatainak logikai sérülése következtében, de leggyakrabban a hanyatló fizikai állapot bizonyítéka. Futtasd a Scandisket a **Lemezfelszín vizsgálat**-tal, ha logikai hibáid voltak, de ha fizikai, cserélj merevlemezt.

Windows? Ne aggódj

Megtudtuk a Microsofttól, mik a leggyakoribb kérdések.

1/ Error 745: An Essential File is missing
Az egyik, telefonos hálózatokhoz szükséges fájl hiányzik vagy sérült. Állítsd vissza a Windows CD-ről (Q174579)

2/ Az SbLive! driverek nem töltődnek be.
Szükséges hozzájuk az EMM386. EXE fájl. Ez legyen betöltve a CONFIG.SYS-ben. (Q229186)

3/ Az IOS nem inicializálódik.
A Win95 esetében fordul elő indításkor, és egy programhiba okozza a memóriakezelésben. Van hozzá javítóprogram. Windows98-nak hívják. (Q157924)

4/ A DOS-os játékok kifagynak.
A régebbi játékok gyakran a 8-bites DMA hangcsatornákat használják (0, 1, vagy 3), míg a manapság alkalmazott kártyák a 16-biteseket (5, 6, 7). Az Eszközkezelőben megváltoztathatod a beállítást. (Q128157)

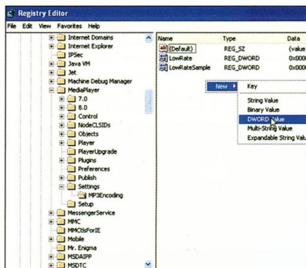
5/ Illegal Operation asztal-témák váltása közben.
Ez akkor fordul elő, ha a Win95 Plusz verzió vagy a Témakezelő által használt jelenlegi grafikus csomagot egy másikra cseréled. Letölthetsz egy újabb Témakezelőt. (Q160846)

6/ Ultra DMA kontrolleres számítógép lefagy.
A Win95 OSR2 hibásan kezeli az Ultra DMA IDE meghajtókat. Ettől a rendszer lefagy, ha a meghajtó valamilyen hibát jelez vissza. Van egy javítóprogram a hibajelentések kijavítására. (Q171353)

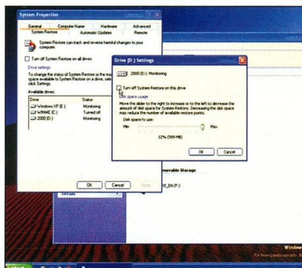
7/ Az USB eszközöket használó PC kifagy.
Egy másik Win95 OSR2-s hiba miatt a Windows fagy, hogyha gyorsan kihúzol, majd visszaraksz egy USB eszközt. (Q172652)

Részletesebb információért látogass el a **http://search.support.microsoft.com** oldalra, válaszd a tanácsadást, a keresést, és gépeld be a cikkszámot (a szögletes zárójelek között).

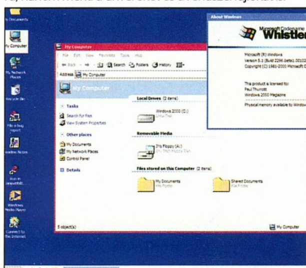




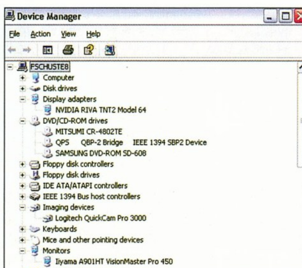
02 Az utoljára ismert működő konfiguráció
A Win98 a naplófájlt vezette be, mint biztonsági intézkedést; ez elmentette a regisztrációs adatbázis bizonyos részeinek állapotát, és ha a következő indítás nem volt sikeres, visszaállította azokat. Az XP esetében ez a funkció már nem korlátozódik a regisztrációs adatbázisra, hanem menti a drivereket és a rendszerfájlokat is.



03 Rendszer-visszaállítási kiegészítők
A Millennium Rendszer-visszaállítását is átírták. A szoftver most a háttérben fut, és figyeli a rendszerfájlok és a driverek változásait – az érzékelő algoritmusok mostanra fejlettebbe lettek, és így sokkal könnyebb a problémák megszüntetése.



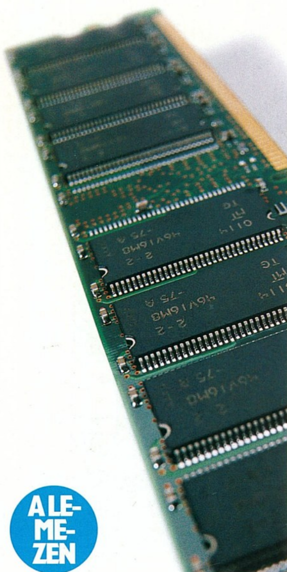
06 Rendszerfájl-védelem
A 98-ban talán bosszantó, hogy a windows\system könyvtár alapból el volt rejtve; az XP-ben azonban még a legelszántabb alkalmazás sem írhatja át az itt található fájlokat. Ha ez megtörténne, a Windows automatikusan visszaállítja az eredeti állapotot.



07 Hibás eszközkezelők blokkja
A Microsoft elkészítette feketelistáját a hibás driverekről, amelyek gondot okozhatnak a programok működésében. Az XP-ben megtalálható ennek a listának egy másolata, és ha itt szereplő drivereket próbálsz telepíteni, az XP megkísérli ezt megakadályozni.

Pumpáld fel a RAMod

Optimalizálás Növeld a memóriát apróbb trükkökkel.



A LEMEZEN

A memória legalább olyan fontos, mint a... nos... izé. Bocs, nem jutott eszünkbe semmi. A PC-d RAM-ja hídként szolgál a processzor hihetetlenül gyors, ámde kisméretű memóriája és a merevlemez hatalmas, ellenben csigalassúságú tárhelye között. A processzor után a RAM a legkomolyabb befolyásoló tényező a PC teljesítményét illetően, minőség és mennyiség szempontjából egyaránt.

Három éve az aszinkron RAM-nál tartottunk, az FPM-t és EDO-t is beleértve. Ez nem tudott 66MHz fölötti sebességet produkálni, így kifejlesztették szinkron, vagyis SDRAM-ot. (A D itt a dinamikust jelöli, hiszen meg kell különböztetnünk a cache memóriában használt statikus SRAM-tól). A szinkron RAM az FSB-vel is kapcsolatban áll, így a processzor megrendelhet előre egy adatot, és biztos lehet benne, hogy mikor visszatér, rögtön meg is kapja, ahelyett, hogy várakoznia kellene rá. Az SDRAM a manapság legelterjedtebb memóriafajta, és kapható PC100-as ill. PC133-as változatban is, amelyek a 100 ill. 133MHz-es buszokkal való használathoz készültek.

Versenyfutás

A csúcstechnológiájú, csupa izom Athlonokkal, PIII-kkal és P4-kkel párhuzamosan a RAM technológiáknak is született új generációja, amelyek közül a legismertebb a DDR. Ez a Double Data Rate (dupla adatátviteli sebesség) rövidítése, ami találó is, hiszen az órajelek emelkedő és csökkenő csúcspontján is képes adatátvitelre. A DDR RAM lehet PC1600-as vagy 2100-as. Csak hogy semmi se legyen túl egyszerű, ezek az értékek buszsebesség helyett az adatátviteli sebességet jelölik – 1.6Gb/s és 2.1Gb/s. A DDR legkomolyabb riválisa az RDRAM, amelyet a Rambus Technologies fejleszt, amely tényleg forradalmian új, de mivel elég drága, szűk körben használt, és nem feltétlenül gyorsabb, most nem foglalkozunk vele. Ennyi volt.

A Windows9x 2Gb maximális fizikai RAM támogatására képes, de ahhoz, hogy ezt cache-elni lehessen, csúcsminőségű alaplapra van szükség. Ha két lábba állunk a földön, az otthoni rendszerek optimálisan 128, 256, esetleg 320Mb memóriával működnek. Mikor RAM-ot vásárolsz, nagyon fontos, hogy az új modulok kompatibilisek legyenek az alaplapoddal, és az esetleges régebbi RAM-okkal. Mivel a memóriaárak a cikk megírásának pillanatában rendkívül olcsók, mindenkinek ajánlott beújítani párszáz megát... **PCF**

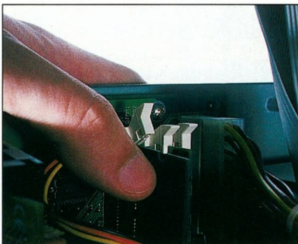
>>A RAM hídként szolgál a processzor hihetetlenül gyors, ámde kisméretű memóriája és a merevlemez hatalmas, ellenben csigalassúságú tárhelye között.

>>HOGY HELYEZZEM BE AZ ÚJ RAM-OMAT?

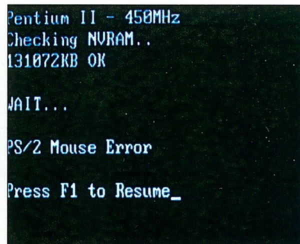
Egyet biztosan elmondhatunk: csak semmi erőszak – finom kézzel nyúlj hozzá.



01 Állítsd le a PC-t, és kapcsold ki teljesen a ház hátuljánál. Szedd le a házat. Néhány modell esetében a meghajtók kábeleit, esetleg valamilyen kiegészítőkártyát is ki kell szedned, hogy hozzáférhess a modulokhoz. Ha az eddig használt RAM-ot ki akarod szedni, csak nyomd kifelé az aljzat két oldalán található karokat.



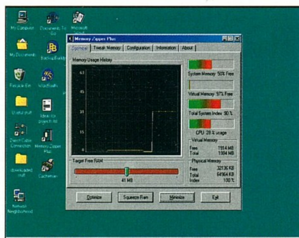
02 Figyeld meg, hogy a RAM a csatlakozó részénél megegyezik-e az aljzat csatlakozójával – különböző típusú memóriák különböző csatlakozást használnak. Nyisd ki a rögzítő-karokat, és helyezd az aljzatba az új modult. Ha a karok nem záródnak rá automatikusan, akkor a memória nem lett teljesen behelyezve.



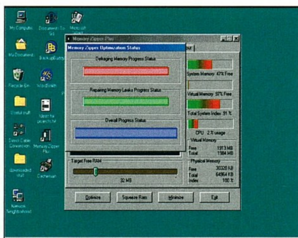
03 RDRAM használatakor figyelj arra, hogy az áramkör bezárásához mindegyik aljzatnak tele kell lennie, tehát hagyd a helyükön az folyamatosságot biztosító modulokat. Rakd vissza, és újból kapcsold be a gépet. Figyeld a POST-ot. A BIOS érzékeli az új RAM-ot, és vagy automatikusan végigszámolja azt, vagy megkér, hogy a BIOS-ba belépve érvényesítsd az új beállításokat.

>>WINDOWS TRÜKKÖK

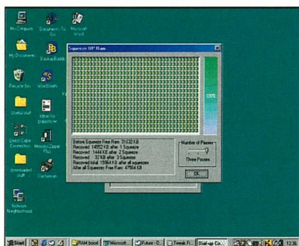
Javítsd a memóriakezelő rutinokat. Még most! Mielőtt elfelejtenéd...



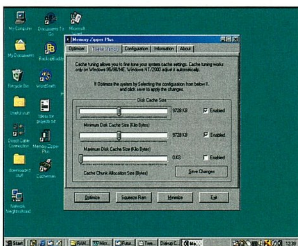
01 **A *Memory Zipper Plus* egy memória-optimalizáló eszköz. A főképernyőn láthatod a jelenlegi RAM-ot, a virtuális memóriát, és a CPU kihasználtságát.**



02 **Az Optimize gombbal a *Memory Zipper* végignézi a memóriát az olyan memóriadarabkák után, amelyeket lefoglaltak, és azóta nem használtak. Ezeket felszabadítja, növelve a jelenlegi memóriamennyiséget.**



03 **Kattints a Squeeze RAM-ra, és elindíthatod a töredezettség-mentesítő memóriára szabott megfelelőjét. Az ábra ugyan szép, de valószínűtlen, hogy ezzel forradalmasítanád a *Quake* meccseket...**



04 **A Tweak Memory oldalon a lemezes cache minimális és maximális méretét állítgathatod, növekedési ütemével együtt. Egy időbe beletelik majd a hasznos kombináció megtalálása...**



05 **A konfigurációs fülön beállíthatod, hogy az *MZ* a háttérben automatikusan fusson. Így futtathatod az olyan memóriaszivárgást előidéző programokat is, amelyek máskülönben lefagyasztanák a Windows-t.**



06 **Egy másik lehetőség, hogy csak akkor kapcsol be az optimalizáló, ha a szabad memória mértéke egy bizonyos küszöb alá esett. Ilyen módon csak akkor lesz extra memóriád, ha tényleg szükséged van rá.**

RAM-ROHAM

MEMÓRIA TUNING

Van jó pár RAM-ra vonatkozó BIOS beállítás. De mire is jók?

01 CAS latency: állítólag hogyha ezt 3-ról 2-re csökkented, nő a rendszersebesség. CAS-2-es RAM-ra lesz szükséged, így máris tíz milliárdad másodpercnyi időbe telik egy blokk elküldése.

02 SDRAM Prechange: Ez a RAS elérési sebességét manipulálja, de ha nem helyesen használod, a rendszer instabillá válik. A legjobb kikapcsolt állapotban hagyni.

03 BIOS cachable: Lehetővé teszi a lassú BIOS ROM-nak, hogy az L2-es cache-ben tárolódjon. Az olyan programok teljesítményét növeli, amelyek sokszor használják a BIOS-t.

04 Mindig teszteld le a rendszert, miután megváltoztattad a BIOS-t. Bizonyosodj meg róla, hogy a rendszer stabil, és a teljesítmény javult. Egy hosszú *Unreal* demó a RAM biztos tesztje.

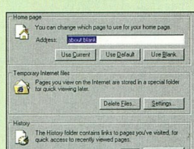
Tüntesd el a nyomaid

Magánszféra Szeretnéd, ha nem maradna nyoma annak, hogy voltál valahol, vagy tettél valamit? Függetlenül attól, miért vágysz erre, könnyű dolgod lesz.

TITKOS SZÖRFÖZÉS

NET APRÓ

Kövesd az itt leírtakat minden kijelentkezéskor...



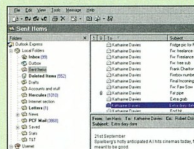
Átmeneti Internetes fájlok

Megnézted valaha, hány ilyen gyűlik össze? Olyan sok információt tárolnak arról, merre jártál, hogy a Windows alig képes megjeleníteni őket; az *IE* **Beállítások** menüpontjából lehet letörölni ezeket.



Előzmények

Az *IE* címsorának AutoKitöltés jellemzője az idegrohamot hozhatja rád, mikor egy ártatlan cím begépelésekor magától megjeleníti a leghúzósabbakat is... ezektől is az előzőleg említett helyen szabadulhatsz meg.



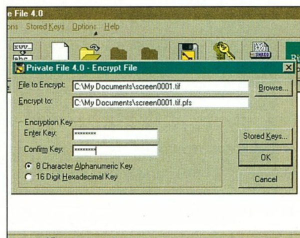
Elküldött elemek

Hacsak nem tárolod a jelszavaidat, mások nem olvashatják el új e-mailjeidet, azonban semmi sem tarthatja vissza őket attól, hogy megnézzék az *Outlook Express* **Elküldött elemeit**. Tüntesd el gyorsan a provokatív elemeket...

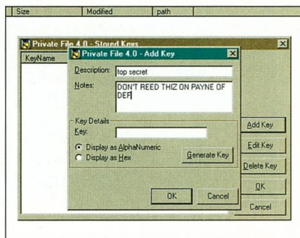
A LEMEZEN

>>PRIVÁT FÁJLOK

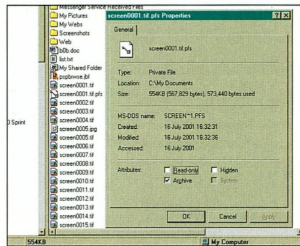
Titkosítani könnyű... kezedbe adjuk a szoftvert, és megmutatjuk, mit kell tenned!



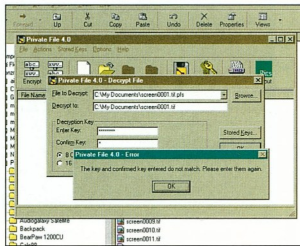
01 Egy fájl levédése meglehetősen egyszerű. Az e havi CD-n található *PrivateFile* használatával csupán a kívánt fájlt kell kiválasztanod, ezután megadhatod a hozzá tartozó jelszót vagy „kulcsot".



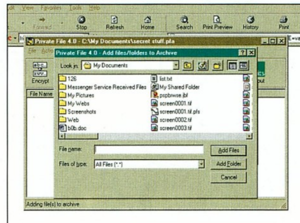
02 Ez utóbbiakból tetszőleges számút tárolhatsz, de a kulcslista eléréséhez mindenképp szükséged lesz egy jelszóra. Készíts néhányat, és fűzz hozzájuk valamilyen azonosító megjegyzést.



03 Könnyen leellenőrizheted, sikerült-e a művelet: csak keresd meg a titkosított fájlt; észreveheted, hogy kiterjesztése most .psf, és ha megpróbálod megnyitni, a *Private File* automatikusan elindul, és kéri a jelszót.



04 A helyes jelszó megadása után a program elkészíti a fájl dekódolt – azaz szabadon megnyitható – másolatát, amit annak használata után érdemes letörölni, hogy más ne férhessen hozzá.



05 A *Private File* segítségével fájlcsoportokat is kódolhatsz. Válaszd a **New** menüpontot, jelöld ki a kívánt fájlokat. Adj meg egy új jelszót, vagy válassz ki egyet a meglévők közül.



06 Másik kellemes jellemző a kódolt fájlok e-mailezési lehetősége. Az *Explorer*-ben kattints jobb gombbal az adott fájlra, válaszd a **Küldés**-t, majd a **Mail Recipient with Private File and Outlook Express** menüpontot.

Fejlessz és spórolj!

Új cucc Hardvert vennél? Segítünk megtakarítani némi pénzt.

FOGADD MEG...

Simon mondja: „Hallgass a PCF szerkesztőségére!"

Hitelkártya

Sajnos Magyarországon még csak készpénzben vagy utánvéttel lehet fizetni, de előreláthatólag ez év végétől már a hitelkártyát is elfogadják a legtöbb helyen.

Ellenőrizd a terméket

Mikor átveszed a csomagot, vizsgáld meg a tartalmát. Nyugodtan nézd meg a rendelt terméket, még akkor is, ha ezzel megváratod a futárt vagy a postást. Csak így kerülheted el a későbbi kellemetlenségeket, mert ha például a 17 inches monitorodon egy 19 inches repedés van, már nehéz lesz bizonyítani, hogy nem te ejtetted bele a kisbaltát. Adj meg egy határidőt a rendelésre, így késés esetén akár vissza is küldheted azt.

Használd a fejed

Bizonyosodj meg róla, hogy kizárólag biztonságos siteról vásárolsz. Ellenőrizd az *Internet Explorer* jobb alsó sarkában található lakat ikont, vagy az oldalon történő jobb gombos kattintás után a **Tulajdonságok** kiválasztásával. Óvakodj az igénytelenül kialakított siteoktól, és azoktól, amelyek e-mailen fogadják a rendeléseket ill. nincs telefonszámuk.

Ügyelj a részletekre

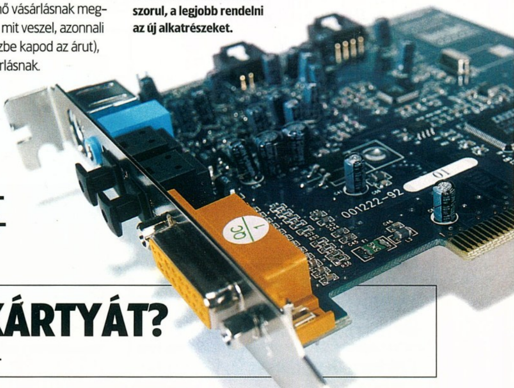
PC rendelésekor gondosan vizsgáld meg a specifikációt. Kérd meg a céget, hogy e-mailezzék el neked részletesen, árajánlattal együtt.

Komolyan veszed a PC-d? Akkor érdemes időnként fejleszteni a rendszeredet. A PC egyik legnagyobb előnye az a rugalmasság, ahol az alapvető elemek fejlesztésével folyamatosan a felső teljesítménykategóriában tarthatod a gépet. A processzor csak vánszorog a legújabb modellekhez képest? A Windows ME csak dadogva indul a 32 Mb RAM miatt? Esetleg a videokártyád elfáradt abbéli erőfeszítésében, hogy trilliónyi poligont próbáljon meg kidobálni a képernyőre minden másodpercben? Akármi is a probléma, a PC igazi szépsége abban rejlik, hogy bármikor lekaphatod róla a házat, kiránthatod a kókadtabb cuccokat, és villámgyorsan erősebbre cserélheted őket. És ha okosan csinálod, még a házadat sem kell eladnod, hogy ezt megtehesd...

Manapság, a szupermarketek jutalompont-rendszerében és az EFKK (Egyet fizet, kettőt kap) korában megéri felmérni a teljes kínálatot, és ez leginkább a PC fejlesztésre igaz. Míg a boltban történő vásárlásnak megvannak a vitathatatlan előnyei (látod, mit veszel, azonnali tanácsadást kaphatsz, és azonnal kézbe kapod az árut), aligha a legolcsóbb módja a gépvásárlásnak. Röviden, ha árleszállításokra vágysz, és tudod, mit akarsz, lassan a rendelés lesz az egyedüli üdvözítő út. Ez akár interneten, akár telefonon történik, számíthatsz rá, hogy a kőkemény piaci verseny miatt a kereskedők megpróbálják a lehető legalacsonyabb árat adni; a megtakarítás mellett pedig ezeken a speciális helyeken értékes tanácsokat kaphatsz, emellett a szállítás is gyorsan történik. A megrendelt terméket már napokon belül megkaphatod, tiptop állapotban; ha pedig valamilyen probléma merül fel, online lekövetheted a csomagod útját, vagy felhívhatod az ügyfélszolgálatot.

Mi minden hónapban bemutatjuk a legkedvezőbb lehetőségeket, és lépésről-lépésre útmutatót adunk PC-d fejlesztéséhez... mire vársz még? Fizess elő a *PC Format*-ra, tartsd a gépedet csúcsformában, és takaríts meg egy csomó pénzt! **PCF**

>> Mindig megéri felmérni a teljes kínálatot, és ez leginkább a PC fejlesztésre igaz



Ha a PC szervátültetésre szorul, a legjobb rendelni az új alkatrészeket.

>>HOGYAN VEGYÜNK HANGKÁRTYÁT?

Egyszerű az egyenlet: több pénz = több hangszóró és csatlakozó...

Az árak 5 000 Ft-tól 50 000 Ft-ig terjednek, így először azt kell eldöntened, mit akarsz a hangkártyádtól. Ha elég neked egy sima sztereó 2.1-es felállás, ajánljuk a Hercules Muse XL-t (13 000 Ft körül); a surroundhoz (5.1 csatorna, Dolby Digital, DTS) azonban kicsit feljebb kell keresgélni. A Creative SoundBlaster sorozat mindig is megbízható volt, és a LiveDrive-os Platinum 5.1 mindenre használható a DVD-től kezdve a hangfelvételig. Akármilyen kártyát is veszel, mindenképp érdemes olyanba beruházni, amely digitális be- és kimenettel rendelkezik. Ezek gyakran optikai aljzatok (üvegszálas kábelekkel való használatra), és a megfelelő hangszórókkal jobb minőségű hangot szolgáltatnak.
A felsorolt árak ÁFA nélkül értendők.



DEPO.HU
www.depo.hu

Innen sikerült egy Creative SBL Platinum 5.1-et 46 600 Ft-os áron összeszedni, ami a cikk megírásának időpontjában a legolcsóbbnak számít. Itt ugyan Hercules GameTheater XP-t nem lehetett kapni – ez most a szerkesztőség kedvence, a külső racknek és az USB-nek köszönhetően.



KELKOO
http://uk.kelkoo.com

Itt találtunk egy linket a Dabsra (www.dabs.com), amely az egyébként is olcsó Muse XL-t 7 000 Ft-ért kínálta. Tökéletes választás annak, aki nem játékra akarja használni a gépét, és ami fura, könnyebb volt megtalálni a Kelkoo, mint a Dabs oldalán...



DEALTIME
www.dealtime.co.uk

Bármit megtettünk volna, hogy végre egy olcsó Hercules Game Theater XP-re leljünk, és végül a DealTime oldalán találtunk is egy hivatkozást a Dabsra, ahol ezt a Guillemot gyártmányú fenevadat 47 600 Ft-ért kaphattuk meg.

Linux Mandrake 8.0 mesteri szinten

Operációs rendszer

Le akarod cserélni a Windows-t? Ismerkedj meg a legismertebb és leginkább felhasználóbarát Linuxszal.

Ha csak az elmúlt évtizedet nem Net kapcsolat nélkül, valami trópusi szigeten nyaralva töltötted, biztosan nem kerülte el a figyelmedet a Linuxról és nyílt forráskódjáról szóló cikkek elszaporodása. Bizony, ez az az operációs rendszer, amely a számítástechnika megszállottjainak, valamint a Windows-gyűlölők népes táborának egyaránt kedvencévé vált. De mi is ez az egész?

A Linux egy operációs rendszer, mely sokak szerint kiválthatja a Windows szerepét. Valójában egy project gyűjtemény, amelyet egy központi kernel (1990-ben Linus Torvalds kezdte el írni), az Xfree86 grafikus felület, és számos egyéb GNU eszköz fog össze. Az olyan kiadások, mint a SuSe és a Mandrake már tartalmazzák a telepítőt is, valamint tanácsadást is biztosítanak.

És hogy mitől olyan nagyszerű a Linux? Nos, az ingyenes volta elég sokat nyom a latban, ehhez jön hozzá, hogy a fő összetevők forráskódja hozzáférhető (tehát bármely fejlesztő kijavíthatja a hibákat, és növelheti a biztonságot). Hatékony, megbízható, és érdekes vele dolgozni.

És mi lesz a Windows-zal?

Tehát akkor most hajíthatod ki a Windows-t a kukába? Egyelőre nem. Három akadályt kell leküzdeni, mielőtt mindenki Linuxra váltana. Az első a szoftvertámogatás; a legtöbb szoftverház Windows-ra koncentrál, és ha nem tudsz meglenni mondjuk az *IE* vagy a *Microsoft Office* nélkül, a váltás nem egyszerű. Másodszor, a hardvertámogatás egyelőre korlátozott; hiába van egy agyszaggatóan

A HAT LEGJOBB

Red Hat 7.1 Deluxe
28 910 Ft
www.gemofis.hu
↗ A legnépszerűbb kiadás
↙ Olcsóbb megoldások is vannak

Linux-Mandrake 8.0
12 980 Ft+Áfa
www.computer.hu
↗ Könnyű és szórakoztató
↙ Installációs problémák

SuSE Linux 7.1 Pro
17 050 Ft
www.gemofis.hu
↗ Rengeteg szoftver és dokumentáció
↙ A YaST2 idegesítő lehet

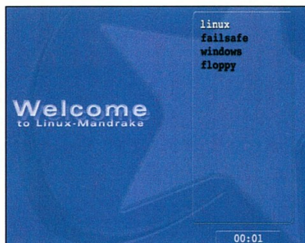
Caldera OpenLinux 2.4
12 540 Ft
www.gemofis.hu
↗ Kifinomult és professzionális
↙ Az üzleti felhasználókra koncentrál

Corel Linux 1.1
22 400 Ft
www.codra.hu
↗ Felhasználóbarát és Debian alapú
↙ Installációs problémák

Debian GNU/Linux 2.2r3
12 540 Ft
www.gemofis.hu
↗ Profin kivitelezett, hatékony
↙ Újoncoknak nehéz

>>MANDRAKE ŐRÜLET

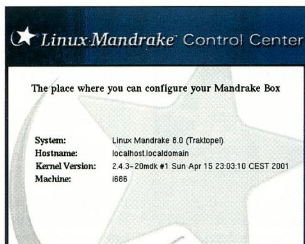
Első találkozás a Linux Mandrake 8.0-val



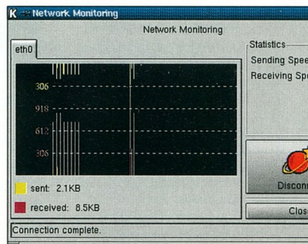
01 Miután telepítetted a *Mandrake*-et, és újraindítottad a rendszert, ez a boot menü jelenik meg. Elkezdheted a Linuxot, vagy betöltheted a Windows-t.



02 Válaszd a Linuxot, ami ezután betöltődik, és a Login Managerbe kerülsz. Válaszd ki azt a nevet, amelyet telepítéskor adtál meg, gépeld be a jelszód, és kattints a **Go**-ra.



06 A rendszer konfigurációs beállításainak módosításához indítsd el a Mandrake Control Centert. Itt változtathatod meg a boot opciókat, a biztonsági beállításokat, és még sok egyebet.



07 A Netre gyerekjáték a *Mandrake 8.0*-val kapcsolódni; csak kattints az asztal Internet ikonjára. Emellett nézd meg a főmenü KPPP Dialler opcióját.

gyors MegaBlaster GX3000-s videokártyád, ha a Linux nem támogatja, bajban vagy. Ilyenkor egyébként segít, ha megnézed a Linux disztribútorod weboldalát. A harmadik a kezelés; a Linux végül is még mindig UNIX alapú, bár a legújabb kiadások már az újoncok életét is megkönnyítik.

Fel és el

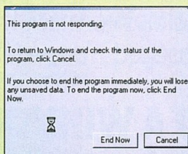
A Linux egy önálló operációs rendszer, ezért saját részt követel a merevlemezeden. Itt jön képbe a kettős bootolás – kétfelé particionálod a winchesteredet, egyiket a Windows, másikat a Linux számára. A *Mandrake* megjelenít egy menüt is, ahonnan kiválaszthatod, melyiket akarod indítani. **PCF**

LINUX-TÖRTÉNELEM

Gyors, stabil, és biztonságos



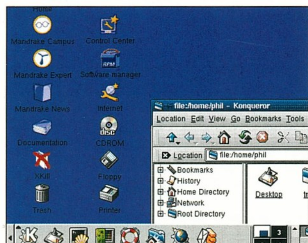
A Linux néhány éve került bele a köztudatba, mikor is minden számítástechnikai lap cikkezett a „nyílt forráskódról", „Linuz Thorvalxról", és a „Microsoft közelgő haláláról". Ahogy azt megszokhattuk, a dolgok nem így alakultak. A nagy felbuzdulás azóta lecsendesült, és a kevésbé elrugaszkodott újságírók ugyanúgy dicsérik a Linux előnyeit, mint amennyire elismerik a Microsoft hatalmát.



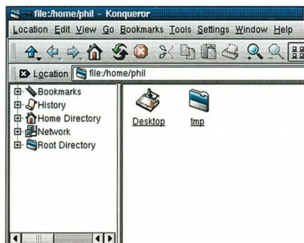
Az olyan tulajdonságok, mint a biztonság, a megbízhatóság és a sebesség ritkán mérhetők programokkal – a felhasználók véleménye jóval többet számít. Bár a Linux és a Windows egyaránt szenvedtek komolyabb biztonsági hibáktól az elmúlt évek során, az előző nyílt forráskódja biztosítja, hogy a javítóprogramok már órákon belül elérhetők, ellentétben a Microsoft többnapos késéseivel.



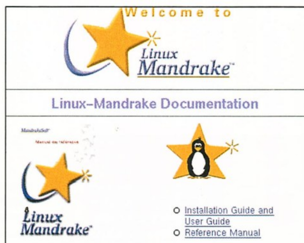
A megbízhatóság frontján a fogyasztókra célzott Windows 9x-szel való összehasonlítás értelmetlen dolog; a Linux már a kezdetektől egy átlátható és hatékony, UNIX alapú operációs rendszerként indult, míg a Windows a DOS terhét cipelte magával. A Windows 2000 ugyan már közelebb jár az igazsághoz, de a Linux híres megbízhatósága még így is kiemelkedő.



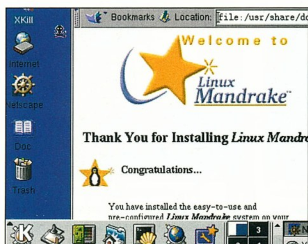
03 Voilá, már ott is vagy a KDE asztalon. A fogaskerekes **K** ikonnal érheted el a főmenüt, míg a számozott gombokkal a virtuális asztalok között válthatsz.



04 Ha a **Home**-ra kattintasz, elindul a KDE fájl- és webböngészője. A személyes fájljaidat érdemes itt tárolni (a teljes elérési út /home/felhasználónév).



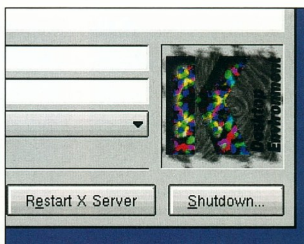
05 Az asztal Documentation ikonja szintén a KDE böngészőjét, a *Konqueror*-t hozza elő. Itt találhatsz információt a rendszer beállításával és az alkalmazások működésével kapcsolatban.



08 A Linux talán kemény, mint a koporsószeg, de az alkalmazások még így is leakadhatnak. Hogy lezárj egy ilyen programot, kattints az asztalon az Xkillre majd a szoftver ablakára.



09 A DrakConf, a *Mandrake Control Center*-ének régebbi verziója új felhasználók hozzáadására, a videóbeállítások módosítására, és új csomagok telepítésére használható – persze ez csak az alapvető funkcionalitása.



10 A Linux bezárásához kattints a **K** ikonra, és ott a **Logout**-ra. Visszatérsz a Login Managerbe, ahol a **Shutdown...**-nal leállíthatod vagy újraindíthatod a rendszert.

Másolat a HD-ről

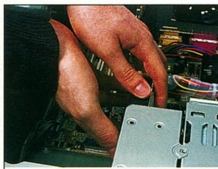
Biztonság Mikor értékes információk megsemmisítéséről van szó, te vagy legveszélyesebb ellenséged – de ne félj, mi megmentünk önmagadtól.

>>TÜKRÖZD A WINYÓDAT

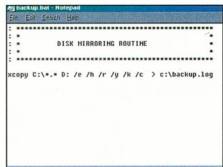
Másolat készítése a merevlemezről – lépésről lépésre.



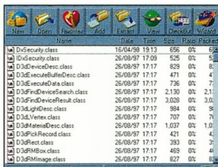
01 Mikor kiválasztod a biztonsági merevlemezt, bizonyosodj meg róla, hogy legalább akkora, mint a jelenlegi meghajtód. Érdemes más gyártó termékét választani, hogy csökkentsd annak az (amúgy is elenyésző) esélyét, hogy mindkettő egyszerre mond csütörtököt.



02 Kösd az új merevlemezt a másodlagos IDE kábelre masterként, ha kell, a DVD-t vagy CD-t rakd át slave-re. Ha mindkét meghajtó külön kábelen van, növekszik az átviteli sebesség, és kábelhiba esetén sem lesz problémád.



03 Hozz létre egy C:\backup.bat elnevezésű szövegfájlt, és írd bele a következő sort: xcopy C:*.* D: /e /h /r /y /k /c >C:\backup.log. Ez átmásolja a C: meghajtó teljes tartalmát a D:-re, rejtett- és rendszerfájlokkal együtt, és az eredményt egy naplófájlba írja, amit problémák esetén ellenőrizhetsz.



04 Ne használj tömörítést, hogy egy kisebb winchesterre préseld az adataidat, mert ezáltal megnő a sérülés esélye, és egy megbízhatatlan biztonsági másolat olyan, mintha nem is lenne. Akár a Windows Compression Agentet vagy a WinZipet használod, a mentési stratégiádban nem szerepelhet a tömörítés.

Sokan azt mondják, hogy az eredeti lemezről újratelepíthető alkalmazásokat nem kell elmenteni. Ez igaz, de a biztonsági másolat egy csomó fáradságot spórol meg neked, és a legtöbb esetben a merevlemez tartalommentésének leggyorsabb és legbiztonságosabb módszere.

Teljes biztonsági másolat készítése több LS120 floppyra vagy Zip lemezekre ugyan lehetséges, de drága megoldás, valamint nem automatizálható. Ugyanez igaz az írható vagy újraírható CD-kre, sőt, még az írható DVD-kre is. A szalag elég nagy, viszont lassú és szekvenciális. Csak a merevlemez elég nagy, gyors, olcsó, és egyszerű, és ha egyszerre kettőt használsz, annak az esélye, hogy mindkettő egyszerre megy tönkre, tökéletesen elenyésző.

Számolj!

A legnyilvánvalóbb előny az ár. A szalagra készített másolatok ugyan olcsók, ez azonban csak a médiára vonatkozik, a meghajtóra nem. A merevlemeznél a média a meghajtó. Egy 6 Gb-os merevlemez szalagra másolása mintegy 50 ezer forint, egy DVD-író pedig még ennél is drágább; egy sima 6 Gb-os winchestert manapság pedig már fillérekért megkapsz. A következtetést vond le te... **PCF**

MIRE MÁSOLJ?

Floppyk
Kb. 750 Ft/10 db (50 Ft/Mb)
www.depo.hu
↗ Kézenfekvő
↙ Lassú, drága

Szuperfloppyk
Kb. 2 650 Ft (22 Ft/Mb)
www.depo.hu
↗ Egyszerű
↙ Lassú, túl kicsi

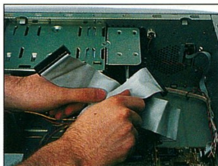
Írható CD
Kb. 140 Ft (0,2 Ft/Mb)
www.depo.hu
↗ Olcsó (ha van CD-íród)
↙ Csak egyszer írható, túl kicsi

Merevlemez
Kb. 30 000 Ft (10 Ft/Mb)
www.depo.hu
↗ Olcsó, gyors, egyszerű
↙ Tűz ellen nem véd

Internet
Ingyenes, a telefonköltségtől eltekintve **(A legrosszabb esetben 30 Ft/Mb)**
www.click2send.com
↗ Rugalmas, tűz ellen is véd
↙ Lassúúú



05 A fájlok és mappák egyenkénti visszaállításához csak nyisd meg a D meghajtót, és a kívánt objektumokat húzd a célhelyre. Készíthetsz egy restore.bat nevű fájlt is, amely az előzőhöz hasonló módon a D:-t másolja vissza a C:-re.



06 Ha a C: meghajtó teljesen tönkremegy, csupán cseréld ki a D-vel – ha azt masterként tetted a gépbe, még a jumperekkel sem kell bajlódnod. Ezáltal rögtön folytathatod a munkát, és ha veszel egy új biztonsági merevlemezt, csak berakod új D:-ként.



07 A mentési folyamat automatizálásához használd a Windows automatikus feladat-időzítőjét, és állítsd be, mikor indítsa el a backup.bat fájlt. Ha időpontnak hajnali órák valamelyikét adod meg, soha többé nem kell aggódnod a biztonsági másolat miatt.



08 Egy adattípus nem kerül elmentésre a tükörmásolatnál: ezek a BIOS beállítások. Nincs értelme őket fájlban tárolni, mert ha megsérülnek, a PC úgysem indul el, így a fájlt sem nézheted meg. Írd őket egy papírra, és ragaszd a papírt a ház belső oldalára.

GeForce3 gyorsítás

Grafika A lovak izzadnak, az emberek verítékeznek, de a 3D gyorsítód hasít...

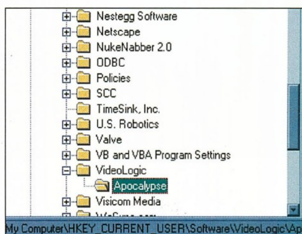
Testvér, hát neked semmi sem elég? Nem elég, hogy megvetted a földkerekség leggyorsabb grafikus processzorát, még fel is akarod húzni? Ennek csak rossz vége lehet... vagy mégsem? Valóban, a GeForce3 meglepően jól húzható, és ahogy azt a GeForce2 tulajdonosok már tapasztalhatták, az nVidia még az ehhez használatos hivatalos segédprogramokat is mellékeli az alapvető driverekhez.

Gyorsabban, még, még, még

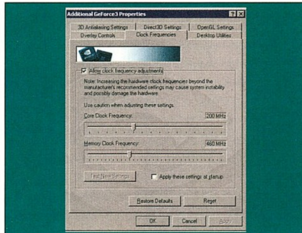
Ami azonban nem meglepő, hogy a GeForce3 esetében erre nincs akkora tere a felhasználónak. Kezdetnek az architektúra olyan finoman kiegyensúlyozott, hogy semmi változás nem érzékelhető, amíg nem növeled egyszerre a processzor és a memória sebességét – egyik vagy másik önmagában nem elég. Emellé jön az is, hogy a kártya már így is döbbenetesen gyors, és a piacon jelenleg kapható játékok küszködve próbálják kihasználni a lehetőségeit. Ha egy játékot alacsony felbontásban nagy részletességű módban futtatsz, a korlátozó tényező mindig a processzor, sosem a grafikus kártya; még akkor is, ha egy 1.3 GHz-es Athlonról beszélünk. Mindezek mellett, ha 100 fölötti frame rate-et szeretnél a hálózati deathmatcheken, de nem akarod feláldozni az 1280 x 1024-es felbontást, akkor pont egy felhúzott órajelű GeForce3-ra van szükséged. **PCF**



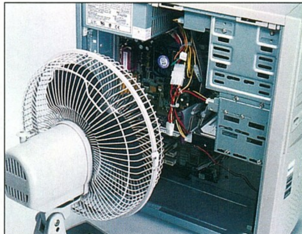
01 Mielőtt elkezdenéd tuningolni a kártyát, bizonyosodj meg róla, hogy a legújabb drivereket használod – az elért sebességnél még a legapróbb hiányosság is katasztrofális lehet. A gyártó legújabb drivereit az nVIDIA oldalán találhatod meg (www.nvidia.co.uk)



02 Az órajelek módosítására szolgáló segédprogramot a driver ugyan tartalmazza, de engedélyezned kell egy kis registry bütyköléssel. Mentsd el a system.dat és user.dat fájlokat, és töltsd le a hacket a Netről (www.hardocp.com/files/cool_stuff/geforce_oc.reg) vagy szedd le a CD-ről. Az ikonon történő dupla kattintással telepítheted.



03 Az új beállítások érvényesítéséhez indítsd újra a gépet, majd kattints jobb gombbal a Windows Asztalon, és válaszd ki a **Tulajdonságok** menüpontot. Kattints a **Beállítások** oldalon a **Speciális** gombra, és itt megtalálhatod a GeForce3 proci és memóriasebességét módosító csúszkákat. Mindig teszteld le az új sebességet, mielőtt elfogadnád.



04 A hűtést mindenképpen fejlesztened kell majd – már így is épphogy elég. A legrosszabb esetben szedd le a gépház borítását; egy másik jó megoldás, ha egy ventilátort helyezel a nyitott PC mellé. A komolyabb módszerekért viszont be kell járnod a boltokat...

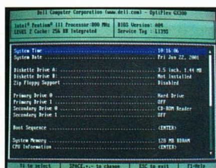
>>JELSZÓVÉDETT PC

A titkosrendőrséget ugyan nem fékezi meg, de lelassíthatja a feleséged, szüleidet, gyerekeidet, esetleg a főnököd.

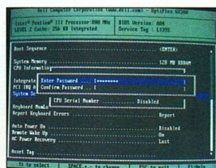




01 Ennek a legegyszerűbb módja, ha jelszóvédetté teszed a képernyővédőt. Kattints a **Start menü → Vezérlőpult → Megjelenítés → Képernyővédőre**. Kattints be a **Jelszóval védett** jelölőnégyzetet, és nyomd meg a **Jelszó megváltoztatása** gombot. Ez a védelem átléphető egy sima [ctrl]+[alt]+[del] kombinációval, de jobb, mint a semmi.



02 Ha az alaplapod támogatja az APM energiagazdálkodást, van egy jobb módszer is: **Start menü → Beállítások → Vezérlőpult → Energiagazdálkodás**. Jelöld be a **Jelszó kérése** négyzetet, és kattints az **OK**-ra. Mikor a PC-d megszünteti a készenléti állapotot, a **Jelszó tulajdonságok**-nál beállított kulcsot kell megadnod.



03 A legbiztosabb módszer a BIOS jelszó megadása. Lépj be a BIOS programba (ez általában a [del]-lel történik) egy hidegindítás után, és kövesd a súgó jelszóbeállításra vonatkozó utasításait. A gép a jelszót a POST alatt kéri – tehát az operációs rendszer indítása előtt – így nem lehet megkerülni egy indítólemezzel sem.

Vue d'Esprit 2

A LEMEZEN

Ismerd meg a Szellemek világát ezzel a meglepően kifinomult tájképkészítő és renderelő programcsomaggal.

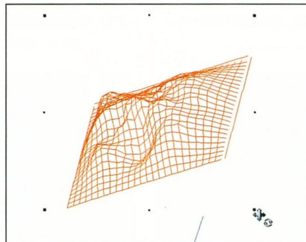
>>TÁJKÉP-MODELLEZÉS

Mi lehetne jobb egy trópusi szigetnél?

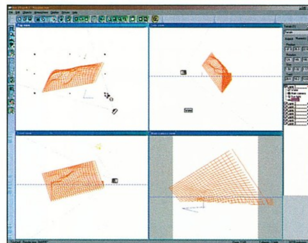
Az elmúlt pár év során a *Vue'd Esprit* komoly szoftverré nőtte ki magát. Az első verzió meglehetősen halványra sikeredett versenytársával, a *Bryce*-szal összehasonlítva; a második kiadás azonban – amelynek teljes verziója megtalálható a lemezmellékleten – mindenképp kemény ellenféllé lett, nem utolsó sorban nagyszerű, „növeszthető" növényvilágának köszönhetően. A jelenlegi verzió (3.1) mellé még animációt, morpholható talajt, és sok egyéb nyalánkságot is kínál. A *Vue* kiválóan használható látványelemek, esetleg művészeti alkotások létrehozására, de egyéb lehetőségei – a poligonok és többszörös fényforrások, bitmapes textúrák kezelése – ezen túlmutató célokra is alkalmassá teszik. A cikk ezen részében megismerkedhetsz az alapokkal, de a program ennél persze sokkal többet kínál – elég egy pillantást vetni a képekre ahhoz, hogy belásd: megéri a fáradságot. **PCF**



01 Mikor új tájképet kezdesz a *Vue2*-ben, először ki kell választanod az eget. Ahogyan a *Vue* legtöbb eleménél, itt is számos előre elkészített minta közül válogathatsz (amelyekhez még leírás is tartozik); sajátjaidat később készítheted el. Egyelőre maradjunk a mintáknál – a forró nyári nap (**Hot Summer Day**) tökéletesen megteszi.

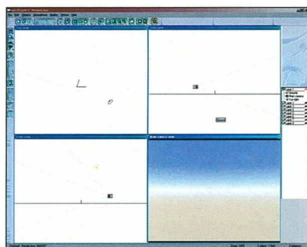


05 Eljött az idő a terep kialakítására – kattints a **Terrain** gombra, hogy egy véletlenszerű felszínt kapj. A kiválasztott objektumot vonszolással mozgathatod bármilyen nézetben, és méretezheted is a szélek odébb húzásával. A szélek sarkának vonszolásával egyébként forgatni is lehet az aktuális objektumot.

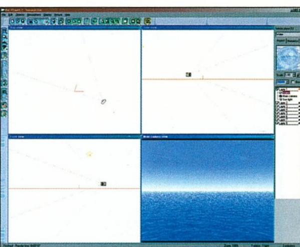


06 Egy nézetet körbejárni jobb gombos vonszolással lehet, közelíteni/távolítani pedig ugyanúgy, csupán a [ctrl]-t kell lenyomva tartani. A [Shift]+jobb gombos húzás magát a kamerát mozdítja odébb. Ha rákattintasz a jobboldali részen található **Numerics** fülre, akár az összes paramétert megadhatod számokkal is.

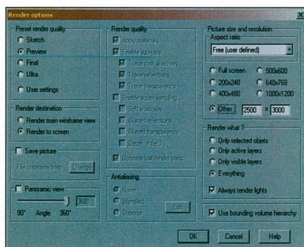




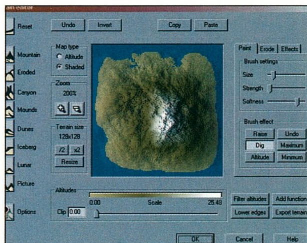
02 Megjelenik a főképernyő, a 3D alkalmazásokra jellemző négyes nézettel. A tájon már automatikusan szerepel a talajszint, a nap, és a kamera. A jobb és felső oldalon található eszköztárak a megszokott módon a menük funkcióit kínálják, jobb oldalt pedig ott a hierarchikus réteglista. Próbálj ki egy gyors renderelést a felső eszköztár utolsó gombjával!



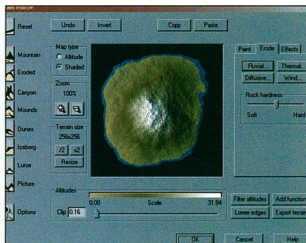
03 Most szabadulj meg a felszíntől: jelöld ki – akár a nézetek egyikén, akár a réteglistából – és nyomj a **Delete**-re. Hozz létre helyette egy vízfelszínt a jobb oldali eszköztár felső gombjával; a legtöbb ilyen gomb funkciója listából választható – csak tartsd rajta az egérgombot lenyomva.



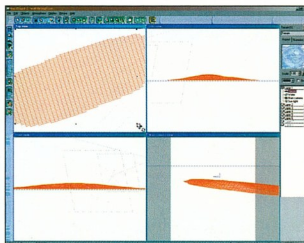
04 A **Render**-re jobb gombbal kattintva egy beszédablak jelenik meg, jó pár beállítási lehetőséggel. Számos előre beállított méretezési opciót használhatsz, de mivel nekünk most egy 2,500 x 3,000-s kép kell, válaszd a **Render to Screen**-t, innen a **Free (user-defined)** listaelemet, és az **Other** mezőkbe írd be a kívánt értékeket. Ezután válaszd ki újra a **Render main wireframe view**-t.



07 A kép előterében két különböző terep található – egy kis tengerparti rész, és távolabb egy homokos terület. Először foglalkozzunk a tengerparttal; kattints rá duplán valamelyik nézetben, vagy válaszd ki a terepszerkesztő listájából – ez szinte ugyanolyan, mint a *Bryce*-ban. A szerkesztő számos egyéb lehetőséget kínál, itt azonban ezekre nem térünk ki.



08 A **x2** gombbal növeld a terep felbontását. A bal oldali gombokkal készíthetsz új felszínt, és ezekkel módosíthatod a meglévőket is – az alapbeállítás azonban (Mountain) jó lesz nekünk. Kattints egy párszor, hogy megfelelő formát kapj. A Clip tolókát odébb húzva érd el, hogy a terep széle közvetlen a keret mellé kerüljön.



09 Vissza a fő nézetekhez – lapítsd el és nyújtsd ki a terepet az irányítókarokkal, így sokkal hosszabb és vékonyabb lesz. Ezután forgasd el enyhén, és helyezd el kicsivel a víz síkja fölé – a kameranézettel mindent pontosan beállíthatsz.

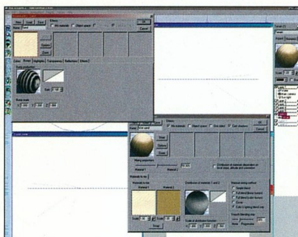


>>A TEREPMODELLEZÉS FOLYTATÁSA...

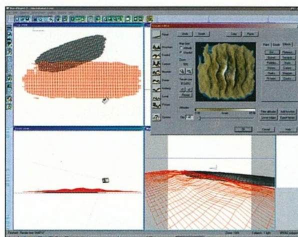
Élethű tengerpart megformálása anyagok használatával.



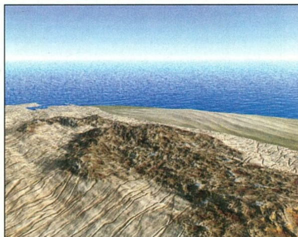
10 A tengerpart jelenleg víz-textúrával szerepel, ami nem a legjobb. A réteglista fölötti anyagkijelzőn – ahol a gömb látható – kattints a **Scale** mellett jobbra található gombra, hogy megjelenítsd a Materials Managert (anyagkezelő). Számos használható alapbeállítást találhatsz – most válaszd a **Wet Sand**-et a **Rocks** kategóriából.



11 A főképernyőn kattints duplán a gömbre, hogy megjelenítsd az anyag-szerkesztőt. A Wet Sand két anyag keveréke, amely a megadott arányok szerint keveredik. Kattints duplán a **Material 1**-re, hogy megjelenjenek az első anyag paraméterei. A **Bumps** oldalon a **Gain**-t vedd minimumra, hogy a dűne-szerű kiemelkedések eltűnjenek belőle.



12 A tengervíz anyagát a **Liquids** kategóriában található **Tropical Water**-re változtasd. Hozz létre egy második terepet; ez lesz az előtérben látható sziklás terület. A terepszerkesztőben növeld kétszeresére a felbontást, és a **Dune** effektet bekapcsolva adj neki hullámzó megjelenést. Állítsd be a kívánt sűrűséget, nyújtsd ki a kép alapján, majd helyezd kicsivel a tengersík fölé.



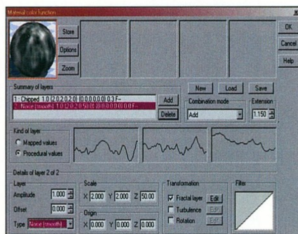
13 A nap helyzetét mozdítsd el, hogy látványosabb árnyékhatásokat kapj. Csak húzd odébb az egérrel, mint az összes többi objektumot – a magasság és a szög fogja befolyásolni az árnyékok erősségét és minőségét. Ezután alkalmazd a **Chipped With Paths** beállítást a **Landscapes** kategóriából a második terepre, és kattints a **Render To Screen**-re az előzeteshez.



14 Nem rossz, de az ég unalmas. A légköri beállítások a *Vue2*-ben a **Sky and Clouds Editor**-ból érhetők el (csak kattints a felhő gombra). Itt szintén jó pár paraméterrel eljátszadozhatsz. A **Clouds** oldalon kattints jobb gombbal a felhő anyagán, és tölts be egyet az előre elkészítettekből, például a **Puffy Cumulus**-t. A Felhőrétegek a többi anyaghoz hasonlóan szerkeszthetők.



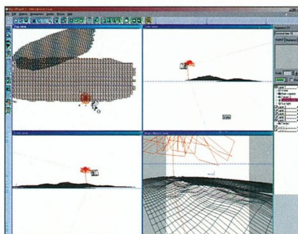
15 Figyeld meg, hogy az összes anyag rendelkezik egy **Scale** beállítással, amely azt szabályozza, hogyan kapcsolódnak össze a többi objektummal. Ha csökkented, az adott objektum darabosabb lesz, bár maguk az anyagok algoritmusok alapján készülnek, és nem tartalmaznak bitmapeket; persze ha nagyon muszáj, te azért használhatsz ilyeneket.



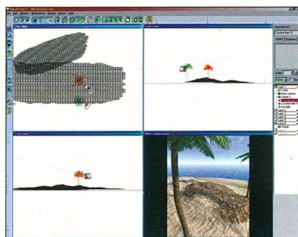
16 Minden anyag alapvető összetevője mappelt színeket tartalmazó fraktálzaj. Kattints jobb gombbal egy anyagon, és válaszd ki az **Edit Function**-t. Több rétegnyi zajt is egymásra helyezhetsz; mindegyikük egy hatalmas algoritmusgyűjteményből kerül ki, és ezeket tetszés szerint kombinálhatod. Az anyagszerkesztő hatékony, de sok kísérletezésbe kerül az elsajátítása.



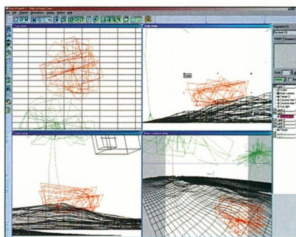
17 A *Bryce*-tól eltérő módon a *Vue2*-ben matematikai algoritmusok alapján „növesztett" vegetációt találsz, amelyek véletlenszerű tulajdonságokkal rendelkeznek – ez a csomag egyik legkiemelkedőbb jellemzője. Kattints jobb gombbal a *Vegetation* gombon, ha az előre elkészített beállítások közül válogatnál. Ha ez sem elég, töltsd le párat a **www.e-onsoftware.com** oldalról.



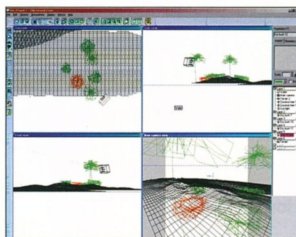
18 Válaszd ki a Coconutot, és kattints az OK-ra – az eredmény rögtön látható. Helyezd el a fát a kamerához közel, a kép bal szélére. A **Drop Objects** gombbal (bal-lent) az adott objektumot az alatta levőhöz igazíthatod.



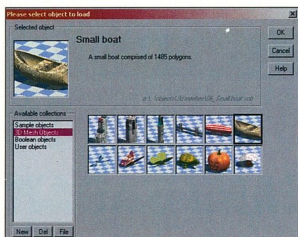
19 Akárhányszor rákattintasz a **Vegetation** gombra, az aktuális növényzetből véletlenszerűen hozzáadódik egy pár a képhez. Kattints újra, hogy egy második fát kapj, és helyezd el jobbra, kissé távolabb. Próbálgatással megkaphatod a neked tetsző vegetációt.



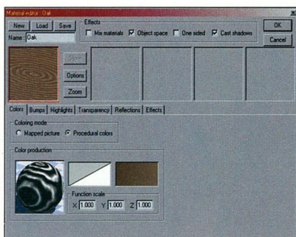
20 Most jön az aljnövényzet. Kattints jobb gombbal a **Vegetation**-re, válaszd ki a **Dry Brush**-t, és nyomj az OK-ra. Rendben, tényleg nem nőne ilyen éghajlaton, de most ez nem lényeges... Helyezd el a földhöz közel – valószínűleg ki kell próbálnod jó pár nézetet, mielőtt tökéletesen sikerülne.



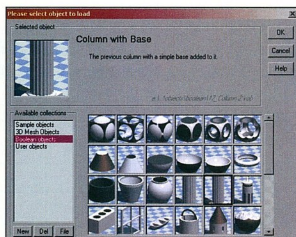
21 Adj hozzá még három bokrot az összképhez (három újabb kattintás). Skálázd őket a változatosság kedvéért, és helyezd oda, ahol szerinted a legjobban festenek. Ehhez a tájhoz igazából más növények nem illenek, persze azért próbálkozhatsz a **Tropic**-kal, hátha beválik.



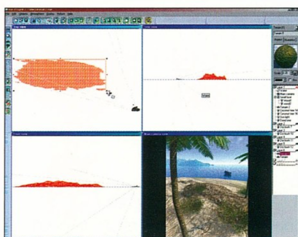
22 A *Vue2* még hagyományos poligon-objektumok importálására is képes DFX vagy RAW formátumban, és az előre elkészített objektumok könyvtárában találni is ilyeneket. Ezeket a bal oldali eszköztár **Load Object** gombjával töltheted be. A **3D Mesh Objects**-ben például találni egy kellemes kishajót, ami pont jól mutat a háttérben.



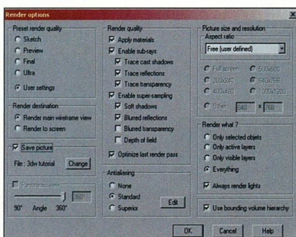
23 Helyezd el a hajót a kép szélére érdekes szögben, úgy, hogy enyhén metssze a víz síkját. A mi példánkban kicsit elsötétítettük a színét (a hajó a Wood – fa – mappelést használja), és a **Scale** tulajdonságot 30-ra emeltük. Sajnos az objektum kialakítása miatt a mappelés nem igazán működik jól.



24 Szerencsére a *Vue2* támogatja a primitív modellezést, Boole-i (igaz/hamis) változókkal. Ha már használtad a *Bryce*-t, tudhatod, hogy ezzel a módszerrel meglehetősen összetett objektumokat is létrehozhatsz, de ez rengeteg munkádba kerül, így valószínűleg jobban jársz valamilyen objektum importálásával. A **Boolean Objects** kategóriában például számos ilyet találni.



25 Utolsó vonásként hozzáadtunk az előtérhez egy darabka kidőlt fát. Ez gyakorlatilag az előre elkészített *Dead Tree* objektum, erősen leskálázva, és megforgatva, hogy a földön feküdjön. Egy jóval nagyobb terepet is hozzáadtunk a tájhoz, a távolba helyeztük, és a fű textúrát használva szigetszerű hatást értünk el vele.



26 Már csak a végső kép kiszámítása maradt hátra. A **Render options** párbeszédablakban eljátszogathatsz a beállításokkal. Ha olyan fényforrásaid vannak, melyek támogatják a homályos árnyékokat, kapcsold be a **Soft Shadows**-t és **Blurred Reflections/Transparency**-t, így még élethűbbé válik a kép.



27 Nem csak természeti tájak készítésére használhatod a *Vue2*-t. Mivel támogatja a poligon objektumokat, a többszörös fényforrásokat, és a bitmapes anyagokat, úrbéli tájak és belső terek megvalósítására ugyanolyan alkalmas. A raytracer engine-je kiváló, és az anyagszerkesztővel párosítva a *Vue2*-t igen komoly programmá emelik.

PCFormat

Igen, előfizetek a **PCFormat** magazinra, a következő számtól kezdve.

Vezetéknév ____________________

Keresztnév ____________________

Cím ____________________

____

Irányítószám □□□□

Telefonszám ____________________

E-mail ____________________

Aláírás ____________________

Negyedéves előfizetés □

Féléves előfizetés □

Egyéves előfizetés □

Kérjük, az alábbi részt töltse ki, amennyiben az ÁFÁ-s számlát más, esetleg céges névre kéri kiállítani:

Név vagy cégnév ____________________

Cím ____________________

____

Irányítószám □□□□

Telefonszám ____________________

Aláírás ____________________



HOGYAN FIZETHETSZ ELŐ?

Telefonon:

(1) 394 0016-os telefonszámon, mindennap 9-17 óráig.

Faxon:

A mellékelt adatlap elküldésével az (1) 275 2717-es faxszámra.

Postai úton:

A mellékelt adatlapnak a kiadó címére való visszaküldésével.

Interneten:

A **www.pcformat.hu** oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

MIÉRT JÓ, HA ELŐFIZETSZ?

- Akár 33%-ot is megtakaríthatsz a vételárból
- Az újság házhoz érkezik
- Visszafizetési garanciát nyújtunk

Előfizetésedet bármikor visszamondhatod – és ebben az esetben visszafizetjük neked a hátralévő számok árát, minden kérdés nélkül.



Kérdezd a mestert...

Kérdésetiek megválaszolva

Itt a segítség!

Ó, ne. Most mit tettünk tönkre? És azt várjuk, hogy Zsolti majd mindent rendbe hoz, ugye? Sírás lesz a vége...



Gerhák Zsolt

Minikvíz

Vagy olyan jó, mint Zsolti?

Az elszántság már megvan – vajon a tudás is?

1 **Melyik típusú RAM aszinkron?**
a) SDRAM
b) EDO RAM
c) SRAM

2 **Mi a hiba, ha a floppy meghajtó lámpája folyamatosan ég?**
a) Semmi. Égnie is kell.
b) Nem megfelelő tápfeszültség
c) A floppy kábel fejjel lefelé lett bekötve.

3 **Mi a leghatékonyabb módja a chiphibák elkerülésének?**
a) Mindig bekapcsolva kell hagyni a gépet.
b) Reggel mindig be kell kapcsolni a gépet.
c) Rendszeresen le kell nyomogatni az alaplap chipjeit.

4 **Mi a megoldás egy CMOS checksum hiba kijavítására?**
a) A CMOS elem kicserélése.
b) Egy BIOS frissítés letöltése.
c) A RAM növelése.

5 **A merevlemezen hol tárolódik a Master Boot Record?**
a) 0. Cilinder, 0. Fej, 0. Szektor
b) 1. Cilinder, 0. Fej, 1. Szektor
c) 0. Cilinder, 0. Fej, 1. Szektor

A válaszokat a 135. oldalon találod.

Ingyenes technikai tanácsadás

Problémád van a PC-ddel? Írj Zsoltinak, vagy még jobb, ha egy e-mailt küldesz – ezt persze csak akkor, ha sikerül működésre birni a PC-det...

United Média Lapkiadó Kft.
1021 Bp., Hűvösvölgyi út 54.
pcformat@pcformat.hu

Fejlesztés

Levél a Mikulásnak

K **Van otthon egy nagyon régi PC-m, és a suliban a gépkarbantartás órán mindig csak csorgatom a nyálam az ottani gépek után. Van valami esély arra, hogy küldj nekem egy P4 1.4 GHz-eset 30 Gb-os merevlemezzel, GeForce2-vel, TV-kártyával, CD-íróval, és egy 17 inches monitorral?**
Lee „Keresztbe tett ujjak" West
lee_west@hotmail.com

V **Ööö... nincs**
Zsolti „kinyújtott középső ujj"

Billentyűzet

Halott billentyűzet

K **Van egy kis problémám a billentyűzetemmel – nem működik. Egyik nap még rendesen működött, a következő nap pedig már – semmi. A gombnyomásoknak semmi hatása sincs. Megnéztem a csatlakozót, és úgy tűnik, minden rendben. Szerintem még feszültséget sem kap, mert bekapcsoláskor még a ledek sem villannak fel. Mi lehet a gond?**
Murdoc
Mmurdoc@freemail.hu

V **Van megoldás: például szétszedheted darabokra, hátha kiszakadt egy drót, vagy megrongálódott egy félvezető. Ezután meg kell venned egy pótalkatrészt, hogy nagy türelemmel a helyére illeszd. Vagy... egyszerűen vehetsz egy újat. Nem tudom, nálatok, Dél-Afrikában mennyibe kerül egy billentyűzet, de általában nem szoktak túl drágák lenni – egy billentyűzet árából nekem mintegy 20 perces munkámat tudnád megvenni – beszéljünk majd akkor, ha a másik billentyűzeted sem működik.**

Olvasói Tipp

Küldte: Graeme Hogg
graeme.hogg@ntlworld.com

Meg lehet oldani, hogy a Win2k és a Linux között választhass indításnál. A Bootpart (**www.tucows.com**) készít egy fájlt bármelyik, op. Rendszerrel rendelkező partícióval, és beteszi azt a Win2k indításkezelőjébe.

>>A gép háza igazából nem téged véd a PC-től, hanem azt tőled.

Szoftver-beállítások

Ragaszkodó oldal

K **Nemrég meglátogattam egy olyan weboldalt, amely azóta parazitává vált a gépemen. Mikor lenyomom az *IE5* keresés gombját, ez az oldal (Zipwarez.com) azonnal betölti magát; ráadásul állandóan bannereket jelenít meg. Már letöröltem az összes átmeneti internet fájlt, letiltottam az oldalt az internetes biztonsági beállításokkal, és végigkutattam a Registryt a „Zipwarez" után. Semmi sem segített. Most már tényleg ideges vagyok az oldal készítőire.**
Patkány
mwredrat@writeme.com

V **Ez egy gonosz trükk, de nem különösebben kifinomult, és pontosan olyan, amilyen egy ilyen névvel rendelkező oldaltól el is várhatsz. A site egyébként az *IE5* keresőjét állította be úgy, hogy egy keresőt használjon mindenhez (ezt kézzel a Keresés – Testre szabás menüponttal teheted meg), majd megváltoztatta a HKEY_CURRENT_**



Elhunyt a billentyűzeted? Talán ideje továbblépni. Nyugodtan befejezheted a gyászszertartást. Ródd le tiszteletedet, és rohanj a boltba egy új billentyűzetért.

>>A TÁPEGYSÉG

Ez az a csoda, amely árammal látja el a PC egyes részeit. Ne dugd bele az ujjad!

CSATLAKOZÓK

12V a lemezeknek, 5V az alaplapnak.

HŰTŐRENDSZER

Bár manapság a transzformátorok már kisebb méretűek, még mindig elég komoly hőt generálnak – ezért van szükség a hűtőbordákra és a ventilátorra.

FESZÜLTSÉG BEMENET

Ez bármit felvesz 100 és 240 voltos váltakozó feszültség, valamint 50 és 60 Hz között.

KONDENZÁTOROK

A feszültségingadozás kiegyenlítésére használják őket. Még egy órával a tápegység kikapcsolása után is tárolhatnak életveszélyes feszültséget.

FESZÜLTSÉG-IRÁNYÍTÓ

Itt a feszültség lecsökken 12V-ra, vagy az alá, olcsó, könnyű transzformátorok használatával.

VENTILÁTOR

A levegőt hűti.

USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Main értéket a saját URL címére. Állítsd ezt valami hasznosabbra, mondjuk a **www.google.com** címre, és minden rendben lesz.

Házak és tápegységek

Nagyfeszültség!

K Úgy érzem, illene válaszolnom Mr. Winchester megjelent levelére, amelyikben az elektromos biztonságról volt szó. Bár már jó ideje volt, mikor elvégeztem az ötéves elektrotechnikai tanfolyamot, és az évek során a biztonsági előírások 15. és 16. Kiadásából is levizsgáztam, úgy tűnik, meg mindig tudatlan vagyok.

Ha biztonságos a ház nélkül üzemeltetni a PC-t, minek fáradnak egyáltalán a gyártók a ház rárakásával? Az összes kapcsolós tápegység közül, amelyekkel életem során találkoztam, egyik sem rendelkezett dupla védelemmel, mint ahogy az a PC esetében megfigyelhető. Emellett, bár a szervezetre gyakorolt hatása leginkább a feszültségnek jelentős, nem szabad megfeledkeznünk az áramerősségről sem. Számomra nyilvánvaló, hogyha nyitva hagyod a házat, megnő annak az esélye, hogy megérinted a földelt keretet, ezáltal csökkentve az ellenállást a testen keresztül, és növelve az azon keresztülfolyó áram feszültségét.

Amennyire én tudom, halálra perelnének, ha azt tanácsolnám a felhasználónak, hogy járassa csak borítás nélkül a gépét, és ő egy apró szénkupacként végezné a PC mellett. Persze én csak egy tudatlan bolond vagyok, mindenféle elektronikai képesítés nélkül.

„Zöldfülü"
atamasi@btinternet.com

V Lássuk csak. A számítógép tápegysége egy már elzárt és lepecsételt kis dobozban található, egy ventilátorral együtt. Valóban nem volna túl bölcs dolog ezt kinyitni, és nem is javasolnám soha senkinek. Ezen a kis dobozkán kívül azonban a feszültség tökéletesen biztos korlátokon belül működik. A PC komponensek milliamperekkel működnek, és ha a tápegységből kivezető kábelek bármilyen veszélyt jelentenének az emberekre, legelőször az alaplapod menne tönkre, ami jóval érzékenyebb az elektromosságra, mint te vagy. A PC ház valódi feladata nem az, hogy megvédjen téged a PC-től, hanem hogy megvédje a PC-t tőled. Vajon az üveg azért került a karórákra, hogy a mutatók vad forgásukkal le ne amputáljál az ujjaidat?

Az, hogy megfogod a leföldelt keretet, vagy sem, nem módosítja a tested elektromos ellenállását, és nem változtatja varázsütésre a tökéletesen ártalmatlan áramot halálos dózissá. Tulajdonképpen én most épp a nyitott keretet fogdo... [zzzzap]

Házak és tápegységek

Zajos ventilátor

K A PC-m nemrégiben elkezdett egyre zajosabban működni, és ez teljesen megőrjít. Két vagy három másodperccel a bekapcsolás után

GYAKORI KÉRDÉS...

CD gomba

Olyan, mint egy számítógépvírus?
Nem, ez egy gomba, ami valóban megeszi a CD-ket.

Teljesen eltünteti őket?
Nem, viszont nagyrészt elfogyasztja a tükröződő alumínium-réteget, esetleg a mélyebb részek felszíneit. Úgy tűnik, a gomba a CD pereméről indul, ahol az alumínium kezdődik, majd egyre beljebb haladva beeszi magát a közepére.

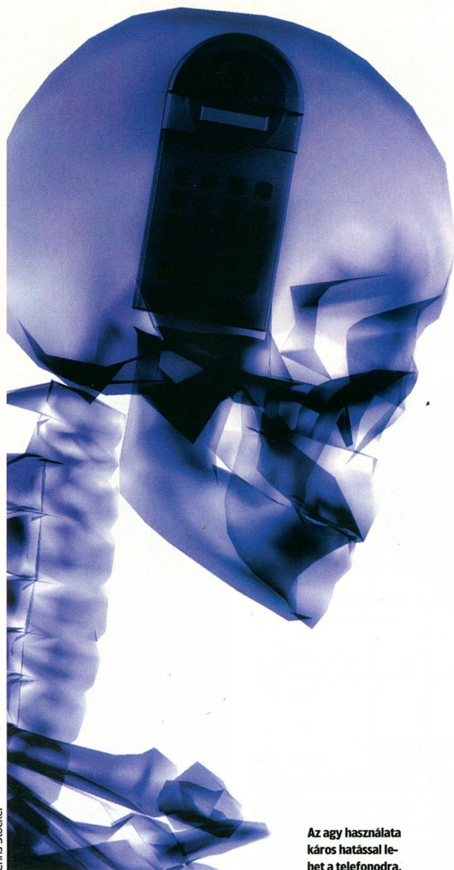
Ez hatással van a CD-k tárolókapacitására?
Furcsa módon igen. Ha az alumínium eltűnt, már semmi sem veri vissza a lézert. Mivel a sávokkal kapcsolatos információ is elvész, az adatok használhatatlanná válnak.

Mi a neve a gombának?
Ez egy új faj, és még nem nevezték el, de a genus geotrichum családba tartozik, és egy spanyol mikrobiológus, Victor Cardanes fedezte föl, így talán G. Cardanesi lesz a neve.

Mit tehetünk ellene?
Egy kicsit korai még a pánik. A gombát eddig csak Belize-ben észlelték, és lehetséges, hogy a mérsékelt övön meg sem terem. Egy lehetséges elkerülési mód, ha az egész CD-t szigetelőréteggel vonják be, hogy a szabadon lévő alumínium élt is lefedje.

A DVD-k is veszélyeztetettek?
Mivel ugyanúgy alumíniumot használnak, és a gyártási folyamat gyakorlatilag semmiben sem különbözik a CD-kétől, a válasz igen. Az arany visszaverő-réteget használó írható CD-k, valamint az állapotváltó műanyaggal bevont újraírható társaik immúnisak. A merevlemezeknek csupán a borítása alumínium, de maga a mechanizmus légmentesen el van zárva.

Mi az ipar véleménye?
A Philips – holland elektrotechnikai cég, ők találták föl a CD-t – még mindig tagadja a gomba létezését, és azt, hogy alumíniumot fogyasztana. Az az elméletük, hogy a Belize-is eset a szélsőséges időjárási körülmények okozta incidens.



Chris Stocker

Az agy használata káros hatással lehet a telefonodra.

kezdi, és onnantól kezdve majdnem folyamatos. A zaj a torony hátuljából jön, amely számomra azt jelzi, hogy a ventilátorral van a gond. Most ki kell cserélnem? A zaj miatt nehéz koncentrálni.
Robi
Robert.dncn@yahoo.com

V Örülhetsz, hogy a zaj a fejeden kívül keletkezik – amióta kipróbáltam ezt a kísérleti telefon-implantot, szörnyen csöngenek a füleim... A te problémád szinte biztosan a tápegység ventilátora. Emellett mozgó komponens a gépedben a merevlemez (amely nem lenne folyamatos) és a proci-hűtő, ami viszont nem elég nagy ahhoz, hogy ilyen hangos legyen.

A zúgást a motor egy meghibásodott csapágya, vagy maguk a lapátok okozhatják. Ezek egyike sem szervizelhető, tehát valószínű, hogy ki kell cserélned az egész tápot. A leggyakrabban ezt a zajt a többi komponens vagy a ház rezgése okozza; csavard be jó szorosan az összes, házat és komponenseket rögzítő csavarokat. Ha ez nem válik be, próbálj meg gumialátéteket használni a PSU-t rögzítő csavaroknál. Ha semmi sem működik, kétségbeesett műveletként megkísérelhetsz ragasztószalagot rögzíteni a táp oldalához, hogy módosítsd a rezgésszámot.

Szoftverbeállítások

A korlátolt jegyzettömb

K Mikor megpróbálsz megnyitni egy bizonyos méreten felüli fájlt a Jegyzettömbbel, az szól, hogy nem képes erre, és használd a Wordpadet erre a célra. Emlékszem, hogy valahol olvastam az újságban, hogy lehet rákényszeríteni a Jegyzettömböt az ilyen fájlok megnyitására.
„Wordpad"
Theitman@freemail.hu

V Szerintem te a *Számítógépes fantáziák* magazinra gondolsz. Bár a Win98-tól fölfelé a Jegyzettömbök 32 bites alkalmazások, csupán a 16 bites régi kód egy gyengén átültetett változatáról van szó. Ez képtelen 58K vagy hasonló méretnél nagyobb fájlokat betölteni, valószínűleg mivel az egészet egy szegmensben kívánja tárolni. Ha megpróbálnád kényszeríteni a fájl megnyitására, valószínűleg kiakasztanád vele a Windowst is. Egy sokkal jobb megoldás, ha átírod a programot, hogy a méretkorlátot a fájl dinamikus betöltögetésével lépje át. Ha már itt tartasz, hozzáadhatnál néhány alapvető formázási funkciót, és kissé egységesebbé tehetnéd a keresőt a többi MS alkalmazással. Ja, az egészet el is nevezheted: legyen a címe WordPad...

Processzorok

Processzorcsere

K A barátom most vett új gépet, és felajánlotta nekem a régi processzorát. Jelenleg egy Celeron-333-at használok, és szeretném beüzemelni a haverom Celeron-633-asát. Ez megvalósítható? Az ő CPU-ja 1.65V-on működik, az enyém pedig 3.3V-n. Csupán a feszültség módosításáról van szó, vagy csak az időmet pazarlom?
PCMaster
istvanweisz@mail.datanet.hu

>>GYORSABB NYOMTATÁS

MS Word 97-et használok regényírásához, ami elég nyomtatóigényes. Van valami mód a nyomtatás felgyorsítására?



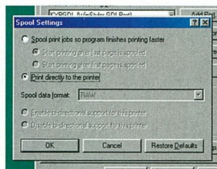
01 A Windows alapbeállítás szerint a nyomtatási munkákat egy átmeneti fájlba küldi, a nyomtató helyett. Így lefolyhat a nyomtatás a háttérben is ebből a fájlból, azonban számos beállítási lehetőséggel módosítható a viselkedése.



02 Kattints a **Start menü→Beállítások→Nyomtatók**-ra, és itt kattints jobb gombbal arra a nyomtatóra, amit módosítani akarsz. A helyi menüből válaszd ki a **Tulajdonságok**-at, majd ott kattints a **Részletek** fülre. Nyomd meg a **Nyomtatási sor** gombot, és megjelenik a kívánt párbeszédablak.



03 Az alapbeállítás szerint a PC a lehető leghamarabb elkezdi a nyomtatást, de ez azt jelenti, hogy a géped egyszerre olvassa a fájlt, nyomtat, és futtatja a *Word*-öt, ami persze nagyban lelassítja az eseményeket. Jelöld be a **Nyomtatás elkezdése az utolsó oldal sorba állítása után** négyzetet, ha szeretnéd, hogy a *Word* gyorsabban fusson.



04 Persze az átmeneti fájlt akár teljes egészében ki is hagyhatod a procedúrából. Így ugyan megáll a *Word* a nyomtatási munka végéig, de maga a nyomtatás gyorsabb lesz. Ez akkor ésszerű, ha rövid dokumentumokat nyomtatsz, amelyek beleférnek a nyomtató pufferébe.

OlvasóiTipp

Küldte: Simon jtbr26563@matavnet.hu

Miért vennél egy asztali gépet drága pénzért, csak hogy aztán ellopják? Köss rá egy riasztót – a speciális szaküzletekben olcsón megkaphatod ezeket.

V A 333 MHz-es Celeron tulajdonképpen 2V-os feszültséggel működik, de a legtöbb alaplap alkalmazkodik az ehhez közeli értékekhez. Néhány jumperekkel, néhány a BIOS-ból állítható. Szükséged lesz majd egy Socket adapterre, mert a 633-as FC/PGA-t használ, a te 333-asod pedig Slot1-es aljzatba csatlakozik. Egy ilyen átalakítót egyébként olcsón beszerezhetsz bármelyik üzletben.

Op. Rendszer trükkök

Fájl visszaállítás

K Véletlenül letöröltem az autoexec.bat fájlt, amin több, mint négy órát dolgoztam, és most a számítógépem csak DOS-ban indul el. Végigkerestem a Windows könyvtárat a Lomtár után kutatva, sőt, egy ismerősöm gépén még a Registry átvizsgálásával is próbálkoztam, de eredménytelenül. Hálás lennék, ha meg tudnád mondani, DOS alatt hol találom meg ezt az átkozottat, hogy vissza tudjam állítani a fájlomat, újra harmóniát hozva ezzel a világba.

Sanyi
shaniee@yahoo.com

V Hát ez volt a gond mostanában a világ harmóniájával! Az autoexec.bat-odban voltak lefektetve az alapvető törvényszerűségek és szabályok, ugye? Nem csoda, hogy órák hosszat kellett vele bütykölnöd. Sajnos a Lomtár kizárólag a Windows-ban létezik, és sosem fogod elérni DOS-ból; valójában ez nem is egy fájl vagy könyvtár. Amennyire én tudom, csak egy adatszerkezet, amelyik nyilvántartja a törölt fájlok részeinek helyét. Azt sajnos nem tudom megérteni, hogy a fájl hiánya miatt miért nem töltődik be a Windows-od. Még ha szerepeltek is benne alapvető 16 bites driverek, amelyek dekódolják a merevlemezt, vagy ilyesmi, nyugodtan készíthetsz egy szinte üres, csak a legfontosabbakat tartalmazó autoexec-et, hogy aztán tovább dolgozhass. Én mondjuk életemben nem töltöttem el négy órát az autoexec-jeim szerkesztésével, és a Win98 óta hozzá sem nyúltam.

ÚSSZ AZ ÁRRAL

Gyorsabb Internet-kapcsolat

K A PC-m szörnyen lassú az internetre kötve. Hogy gyorsíthatnám fel a szörfözést?

Speeedy
speeedy@yahoo.com



START

GAZDAG VAGY? IGEN← NEM→

NAGYVÁROSBAN ÉLSZ? IGEN← NEM↓

RENDELJ ADSL-T VAGY KÁBELES MODEMET

KÖZEL ÉLSZ EGY DIGITÁLIS KÖZPONTHOZ? IGEN↓ NEM→

NAGYON GAZDAG VAGY? IGEN↓ NEM→

FIZESS ELŐ ISDN-RE↓

A LETÖLTÉS IS OLYAN LASSÚ, MINT A SZÖRFÖZÉS? IGEN↓ NEM→

A WEBOLDALAK A LASSÚAK

CSÚCSIDŐBEN HAZAI OLDALAKAT LÁTOGASS

HAJNALBAN NÉZD A LASSABB OLDALAKAT

A MODEMED MEGFELEL A V90-NEK? NEM← IGEN↓

VEGYÉL EGY JOBBAT

JOBB LETT A LETÖLTÉS? NEM← IGEN↓

EZ TERMÉSZETES

TÖLTSD LE A LEGÚJABB MODEM DRIVERT↓

VÁLTS INTERNET-SZOLGÁLTATÓT↓

KÖSD KI AZ AZONOS VONALAT HASZNÁLÓ TELEFONOKAT↓

VÉGE

Andrew McLaughlin

Ha tényleg nem tudod elindítani a Windowst még Hibakereső üzemmódban sem, indítsd a géped egy Win95 előtti DOS lemezről (5-ös és 6-os verzió), és használd az Undelete parancsot, amely hozzá tartozik. A *Norton Utilities* DOS verziója (hogy nevettek rajtam, hogy megtartottam az eredetit) szintén képes erre. Ezek sajnos csak akkor működnek, ha az eset óta nem írtál sokat a merevlemezedre.

Professzionális játékosok

Kéne egy kis lóvé

K 14 éves vagyok, és szeretnék keresni egy kis pénzt. Elegem van az újságkihordásból, és szeretnék az internettel foglalkozni. Hallottam, hogy lehet pénzt kérni olyan emberektől, akik weboldalt akarnak készíttetni, és ez jó is lenne nekem, de nem igazán értek hozzá. Viszont szeretek többjátékos játékokat játszani az interneten. Nem lehet ezzel valahogy pénzt keresni?
„Maffia"

V A helyzet tehát a következő: túl lusta vagy egy igazi munkához, semmilyen képesítésed nincs, és arra vársz, hogy valaki havi rendszerességgel fizessen azért, hogy a fiatalságodat *Counter-Strike*-kozással fecsérled el. Jó terv, tényleg, de legalább 20 milliónyi 14 éves hasonló üzleti elképzelésekkel rendelkezik. Jobb ötlet volna indítanod egy vallási szektát, ahol te lennél a szellemi vezető, és arra buzdítanád weboldaladon a hívőket, hogy szabaduljanak meg evilági javaiktól, és adakozzanak mindent neked. Ez még mindig szörnyen nagy hülyeség, de eggyel jobb, mint a te ötleted.



Srácok! Indítsatok egy elszánt szektát, hogy ne kelljen egész nap a C-S-t nyomnotok!

Op. Rendszer trükkök

Zűr a fájlokkal

K Megpróbáltam egy előző számban közölt, ideiglenes fájlok letörléséről való cikk szerint eljárni, és az msconfigból hozzáadtam az új sort az autoexec.bat-omhoz. Sajnos mikor újraindítottam a gépet, hogy az új beállítások érvényessé váljanak, a Windows az ACCESS DENIED (hozzáférés megtagadva) üzenet megjelenítése közben tölt be. Hogy érhetem el, hogy a gép elfogadja ezt a sort?
„Stupido"

V Volt idő, mikor boldogan odébb hajítottam volna ezt a cikket azzal, hogy Más Valaki Problémája; gyanítom, hogy most már ez az én feladatom lesz. A parancsnok magányossága, hiába... A szóban forgó új autoexec.bat sor, azok kedvéért, akik balszerencsésen elmulasztották a 18-as számot, a **del c:\windows\temp*.tmp > nul**. A hibaüzenet azt mondja, hogy az egyik törlendő fájl csak olvasható , vagy le van zárva, mivel éppen használat alatt áll. Ezeknek a Windows elindulása előtt nem szabadna bekövetkeznie, tehát a megfelelő eljárás az, hogy megtalálod a szóban forgó fájlt, és drámai hirtelenséggel megszünteted.

Ha a sor végéről kiszeded a **> nul** részt, minden éppen törölt fájl neve megjelenik a képernyőn. Még jobb, ha ezt kicseréled **> logfile.txt**-vel, egy fájlban rögzíti az operációs rendszer a törölt fájlokat és a hibaüzeneteket. Ezután használhatod a Windows Explorert, vagy a DOS **attrib** parancsát, hogy megszüntesd az írásvédettséget. Ha egy meghibásodott fájlról van szó, futtasd le a Scandisket.

Web szerkesztés

Képkonverzió

K Lehetséges a JPEG fájlok HTML-lé konvertálása?
Peti
Wave1401@altavista.com

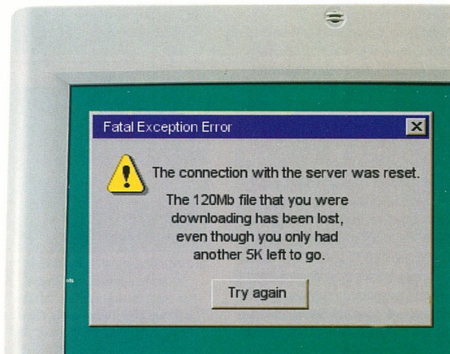
V A HTML jelentése hiperszöveg leíró nyelv. Hivatkozhatsz belőle egy képfájlra az **<IMG>** taggel, amely a legegyszerűbb esetben a következőképpen néz ki: **<img src="saját fájl.jpg">**, bár számos egyéb lehetőséged is van a megjelenítés formázására. Ettől függetlenül mindkét fájlra szükséged lesz, ha azt szeretnéd, hogy rendesen megjelenjen a böngésződben az oldal. Ez talán túl pedánsnak tűnik neked, talán nem, de mindig is az volt a mottóm, hogy „ha nem vagy biztos valamiben, maradj a pedáns megoldásoknál"...

Meghajtók

Cable select

K Mivel sokszor buherálom a gépet, elgondolkoztam, mi a szerepe a Cable Select jumperbeállításnak az IDE eszközökön.
Dexter
dexter555@freemail.hu

V Az ilyen meghajtó-felületek a merevlemez IDE kábelen való elhelyezkedéséből állapítják meg annak master vagy slave voltát. Ezt nem használhatod azonban bármelyik kontrolleren – támogatnia kell a cable selectet, és külön IDE kábel kell hozzá egyébként is. Ez nem olyan probléma, ami miatt érdemes álmatlan éjszakákat vé-



VÉGZETES KIVÉTEL HIBA

KÖNYVMOLY



Szint: középhaladó

Védd magad online!

Matthew Danta
Microsoft Press
SBN: 0-7356-1188-2
www.compman.co.uk

Ez a klinikailag steril címmel megáldott kiadvány, amelyet egy Microsoftos szakértő írt, mindent elmond a biztonságos szörfözésről. Először figyelmeztet, mi miatt kell aggódnod. Ezután mérlegeli a kockázatokat, és megoldásokat ajánl.

A biztonság legalapvetőbb követelményeit sem ismerőktől az igazán paranoiás megszállottakig mindenkinek hasznos segítség lehet ez a könyv.

giggondolkozni. Az ilyen eszközök manapság már meglehetősen ritkák, és az egyetlen előnyük egyébként is csak az volt, hogy a meghajtók cserélgetésénél nem kellett a jumperekkel is szenvedni. Ez szerinted hány másodpercet takarított meg az átlagos felhasználó életéből?

Internet szolgáltatók

Szatellites bajok

K Ha szerzek egy műholdas kapcsolatot a netre, az olyan játékoknál, mint az *Unreal Tournament* még mindig magas ping értéket kapok majd? Hiszen a jelnek el kell jutnia a földről az űrbe, onnan pedig vissza a PC-mre. Az 56K-s modememmel 200-as a pingem.
„Jamez"

V Még rosszabb a helyzet, hiszen gondolom nem akarsz egy ötméteres tányért telepíteni, hogy adatokat töltsön föl a műholdra. Az információ útja így a következő lesz: modem – internet – szerver – internet – műhold – parabola. Az extra 20,000 km mintegy egy tizenötöd másodperc késést eredményez, de az extra sávszélesség ezt visszahozza, és a korlátozó tényező még mindig az a sebesség lesz, amellyel a modemed képes a csomagok elküldésére.

Számítógépes etikett

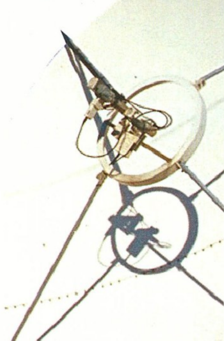
A játékok jók

K A játékok telepítése, használata, majd eltávolítása telíti a számítógép merevlemezét? Ha igen, egy külön partíció létrehozása csökkenti a problémát? Nem tudom meggyőzni a szüleimet, hogy ha jól csinálom, a játékok képesek békében élni a többi alkalmazással.
Jordan

OlvasóiTipp

Küldő: Genius

A Windows gyors újraindításához tartsd lenyomva a [shift]-et, miközben OK-t nyomsz a leállítás menüben.



Mikor az adat megjárja a Föld körüli utat, nem segíti elő az *UT* meccsek sebességét.

V Nos, Mr. és Mrs. Jordan, ez a következőképpen működik. Igen, a játékok telepítése néha összezavarhatja a gépet. Szélsőséges esetekben még használhatatlanná is teheti a rendszert, amit ezután csak pénzáldozat, a józanság, és a kiegyensúlyozott szexuális élet árán lehet megjavíttatni. Valóban az a helyzet, hogy minél kevesebb módosítást végzünk a PC-n, annál kevesebb lesz a felmerülő probléma is.

De itt jön a lényeg. Valóban azt akarják, hogy a gyerekük egy olyan családban nőjön föl, ahol a technológia titokzatos és szörnyű? Ahol a kihívásokat elkerülik, ahol a tanulási lehetőségeket csökkentik, és ahol a kíváncsiság nem talál bátorításra? Vegyenek egy PlayStation-t, és ezután nem kell aggódni amiatt, hogy tönkreteszi a számítógépet a gyerek. Amiatt sem kell majd aggódni, hogy jól fizetett állása lesz a technológiai szektorban.

Hadd játsszon a számítógépen. Mentsék el az adataikat, ha valóban fontosak, de had játsszon. Ha elront valamit, hadd javítsa ki. Így tanítjuk gyerekeinket, olyan mértékű veszélynek kitéve őket, amilyennek merjük – és aki mer, az nyer.

Monitorok

Színvak PC

K A monitorom nem mutatja a vörös színt. Minden vöröset feketében rajzol ki. Megpróbáltam a Windows beállításoknál átállítani a kártya színkezelését, de nem segített; pedig szerintem vagy ezzel van a gond, vagy a monitorral. Van valami ötlete?
„Colored"
colormered@aol.com

V Mindkettő lehet, esetleg a VGA kábel. A legegyszerűbb megoldás egy másik monitorral vagy PC-vel kipróbálni az egészet. Ha fogadni kéne, 3:1 esélyt adnék a kábelnek, 8:1-et a monitornak, és 25:1-et a videokártyának. Minimális kockázat, maximális nyereség. **PCF**

WWW.PCFORMAT.HU



Látogasd meg a *PCF* fórumot. Ha panaszkodni akarsz, nem leszel egyedül...

Ranger:

Hali! Milyen MP3 lejátszót ajánlotok? (Jó, jó, jó a PCF-ben volt egy teszt, de így sem tom eldönteni)

Mr. Joe:

Drága, de nagy kapacitású a Creative DAP Jukebox (6 giga wincsi van benne!!!). Másik jó megoldás lehet a CD lejátszók, amik MP3-at is játszanak, mert ott se vagy 32 vagy 64 megára korlátozva.

Ranger:

Ja, csak hogy az ára sem lényegtelen.

Draconar:

Hát ja. Ha nem nagyon vagy eleresztve zsetonnal akkor szerintem inkább várj. Szerintem az olcsóbb lejátszók nem nagyon érik + a pénzüket. A jobbak + méregdrágák. Majd ha nagyobb lesz a piac...

hislah:

Szerintem csakis CD-s mp3 lejátszót érdemes venni. Most van a Lenox-nak egy típusa, ami 22000+Áfa.

Ranger:

Biztos, hogy ilyen olcsó?

Draconar:

http://www.barrel-of-monkeys.com/graphics/prod/mp3/lenoxx-mp-786.html jól néz ki.

hislah:

Én valószínűleg ilyet fogok venni és autóban fogom használni.

Draconar:

Csak kérdés hogy milyen a minősége! Egy normális CD player 20 rugónál kezdődik. Ez meg Cd+MP3 ennyiért? Hááat.



Mark Mitchell & Luis Villazon

A válaszok: 1.d, 2.c, 3.e, 4.b, 5.a

KÜLÖNLEGES ALKALOM

A hír igaz. A következő számmal ünnepli az angol *PC Format* a **10.** születésnapját.

A KÖVETKEZŐ SZÁM CD-MELLÉKLETÉN:

Játékok, teljes programok, demók. Ahogy lenni szokott!

MEGJELENIK SZEPTEMBER 26-ÁN



AMORPHIUM
TELJES PROGRAM
Renderelj profi 3D-s modelleket gyorsan és könnyedén.



AvP 2
EXCLUSÍV DEMÓ
Egy- és többjátékos demó, melyben új idegenek ellen küzdhetsz.



CAPTAIN SCARLET
KOMPLETT EPIZÓD
Itt a Mysteron-ok hangja. Tudjuk hogy hallasz minket!

Mivel szórakozzunk?

PCFormat

BEVEZETŐ



Klausz Anikó
Rovatfelelős

Ha egy hónapja azt gondoltam, hogy uborkaszezon van nyár révén, akkor most vagy azt kell mondanom, hogy tévedtem, vagy egy az uborkánál sokkal nagyobb, magvas zöldséget kell választanom.

Szóval úgy tűnik, hogy a piac készül az őszre. A kiadók várják, hogy végre hazagyertek a hegyekből, rafting-túráról, tengerpartról, vagy akár az Óperencián túlról. A nagyobb megjelenéseket visszatartva készülnek fel az őszi bevetésre. Már alig várjuk a beígért film és zeneáradatot!

Na azért nem kell a szomszédba menni egy kis mulatságért, hiszen már itt is van a mindannyiunk által várt – nem hiába – Final Fantasy mozifilm. A sorozat játékait nagyon szerettük, és megszoktuk igényességét. De nem kell félnetek – ez a mozifilm nem fog csalódást okozni. Emlékeztek még a Majmok bolygója filmre? Akkoriban, ha netán betévedtem az Állatkertbe egy elég nagy kitérőt tettünk a majomketrec körül. Biztos, ami biztos. Most itt egy újabb feldolgozás. Ha nyár, akkor válogatáslemezek. Különböző stílusok, összeállítások buliba, otthoni lazításhoz, vagy a városban autózás mellé. A lemezekkel, rajtuk a nyár legjobb dalaival majd a téli hidegben is visszavarázsolhatjuk a nyár legmelegebb perceit.

Nemsokára bekopog az ősz, a maga esős, szomorkás hangulatával. Nem árt már most beszerezni néhány jó filmet, amit aztán majd a karosszék mélyéről nézhettek végig.

Az utolsó heteket, napokat töltsétek még pihentető lazítással, aktív kikapcsolódással. Nem is terhellek most benneteket holmi tankönyvekkel, ismertetőkkel. Elég lesz az is, amit magazinunk e havi számából megtudhattok. Olvasgassátok a *PC Formatot*, és ha gondolatébresztő téma jutott eszetekbe, osszátok meg velünk is, a **www.pcformat.hu** honlapunkon.

MOZI

FINAL FANTASY
THE SPIRITS WITHIN

FINAL FANTASY

Közel négy évig tartották a Final Fantasy munkálatai a szoftverfejlesztést és az előkészítő tervezést is beleszámítva.

PIZZÁS

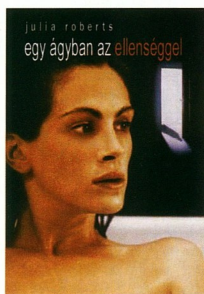
Napfény, pizza, szerelem, jó humor. A hazai alkotás egy új hangvételű film, háromszor annyi vágással, mint megszoktuk.

KÉMKÖLYÖK

Drágám, már James Bond is összement...? Gyerekeknek kell megmenteni a világot az összeesküvők ellen.

ÉS MÉG SOK MÁS...

DVD





EGY ÁGYBAN AZ ELLENSÉGGEL

Mindenhol jó, de otthon semmiképp sem... Bár mi nem bánnánk így szegény Juliával. Vagy ki az, aki nem ért egyet...?

FEDEZD FEL FORRESTERT!

Megható barátság szövődik a remete Forrester és az írónak készülő Jamal között. Kötelező darab!

ÉS MÉG SOK MÁS...



ZENE
DEEJAY'S TIME HOUSE MIX

Kilenc új albumról olvashattok, melyek biztosan ott székelnek valamilyen nemzetközi listán. Ez egyike a nagyszerű lemezeknek.

ÉS MÉG SOK MÁS...

MÉG TÖBB ZENE MAXIK

Destiny's Child: Bootylicious



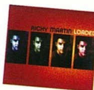
A Destiny's Child Fergeteges sikerű harmadik albumáról a Bootylilious című dal került fel az albumhoz kapcsolódó második kislemezre. Az izgalmas tempójú dal külön érdekessége, hogy az Edge Of Seventeen című Steve Nicks felvételből tartalmaz részleteket. A dalhoz készült remixek közül kiemelendő a Rockwilder Mix, melyben Missy Elliot működik közre. A maxin a dal videoklipje is megtalálható.

Jennifer Lopez: Ain't It Funny



Két kislemez, két világsiker: Ez a második Jennifer Lopez album eddigi mérlege, melyről a Love Don't Cost A Thing és a Play után kislemezre másolt Ain't Funny újjabb káprázatos színt mutat meg a több, mint 4.5 millió példányban eladott nagylemez pompájából. A délies ritmusú dalból készült mixek többfajta értelmezést is kínálnak.

Ricky Martin: Loaded



Ricky visszahódította rajongói szívét a Christina Aguilera-val közösen énekelt – sokáig listavezető – Nobody Wants To Be Lonely-val, most pedig ismét egyedül szeretne a latin pop szerelmeseinek kedvébe járni. Már a nagylemez megjelenésekor nyilvánvalóvá vált, hogy a laza gitárbetétekkel megbolondított Loaded című dal az egyik kulcsnóta. A remixek révén várhatóan nagy klubsikerre is számíthat. A maxi CD Extra részén a Loaded videoklipje is helyet kapott.

BRAVO SUMMER HITS 06
VÁLOGATÁS

Kiadó: EMI



Válogatás válogatás hátán. Az Emi is megjelent a maga összefoglaló gyűjteményével. Jól összeválogatott, változatos előadógárda a Westlife-tól Lou Begán át, egészen az Outcastig. Jó kis vegyesfelvágott. Autózáshoz kitűnő. Csápolhatsz azokra a számokra, amik bejönnek neked, a nem egészen elviselhetőeken pedig egyszerűen átléptethetsz. Ja, és a kiadó egy kis ajándék kupont adott a lemez mellé. Kedves.

Végítélet:
Egy válogatáson több jó dal akad, mint egy előadó külön nagylemezén. Ha fontos a hallgatható dalok száma/ár mérőszám, akkor a válogatások a nyerők.

Zene: **78%**
Küllem: **88%**

A PIZZÁS
FILMZENE

Kiadó: Warner Music



A hazai mozikban 2001. augusztus 20.-tól látható a Pizzás című film, melynek zenéje már kapható.. A film zenéjét a hazai progresszív könnyűzene legnagyobbjai szolgáltatják. Néhány jelenethez, melyekben kifejezetten a filmhez szerzett zenékre volt szükség, Czutor Zoltán, a szegedi NYERS frontembere komponált dalokat. Egy másik betétdalban Kovács K. András azt is bebizonyítja, hogy rapperként is megélne.

Végítélet:
A filmben 16 előadó közel 40 dala hangzik el. A lemez egy jó kis 18 darabos válogatás ezekből.

Zene: **89%**
Küllem: **85%**

RADIO DEEJAY
DEEJAY'S TIME DANCE MIX

Kiadó: Warner Music



Stefano & Roger júliusi albumainak egyike a Deejay's Time Dance Mix. A dance albumon olyan dalok szerepelnek, amelyek igen népszerűek és egy részük már nálunk is jól ismert, továbbá hallható rajta egy vadonatúj zene, melyet Stefano & Roger nagy felfedezettje, a JOSHEEVA együttes ad elő, „Come Back To Me" címmel. A számok elég jól vannak keverve, talán még azoknak is bejön, akik mindenben az eredetit keresik.

Végítélet:
Ez a válogatás ideális házibuli alapanyag. Azoknak is ajánlott, akik képtelenek egy előadó teljes nagylemezét végighallgatni.

Zene: **90%**
Küllem: **67%**

RADIO DEEJAY
DEEJAY'S TIME HOUSE MIX

Kiadó: Warner Music



A house lemezen vérpezsdítő dallamok és kitünő előadók zenéi találhatók, köztük saját szerzeményük, melynek címe: „All My Love" és igazi kuriózumnak számít, hogy a híres amerikai fekete énekesnő, Cheryl Porter szövegével és előadásában hallhatjuk. Az intro utáni előadók: Sono, Deepswing, EBTG feat Soul Vision, Shortie vs Black legend, House of Glass feat, Intrallazzi & Fratty, Etienne De Crecy, Santos Safri Duo...

Végítélet:
Húzós zenei anyag, igazán igényes house válogatás a legfrissebb anyagokból. Na és a végén a Safri duo! Nekem nagyon bejött!

Zene: **90%**
Küllem: **67%**

ROGER SANCHEZ
FIRST CONTACT

Kiadó: Sony Music



A most megjelenő First Contact az első önálló albuma Roger Sanchez-nek, napjaink egyik legkeresettebb house DJ-jének. Az album változatosságát jelzi, hogy a 11 track-ben egyaránt találkozhatunk óramű pontosságú elektronikus zenei elemekkel, harsány latin hangzásokkal, garage stílusú vokális felvételekkel, különféle chillout hangulatokkal és soft-rock samplingekkel is.

Végítélet:
A First Contact anyagán rendkívüli módon érződik Sanchez hihetetlen zenei szakértelme és kísérletezőkedve.

Zene: **89%**
Küllem: **90%**

K. „NAGYEMBER" L.
JUVENTUS MIX VOL. 3

Kiadó: Sony Music



Az albumon Kovács „Nagyember" László ismét a legújabb és legnépszerűbb hazai felvételek között válogatott. A 74 perces anyagon összesen 55 hazai rádió- és klubsláger szerepel, amelyet Nagyember ismét a tőle jól ismert, jobbnál-jobb ötletek és technikai megoldások alkalmazásával mixelt egybe. Szinte az egész hazai popszakma krémje (és rémje) megtalálható a kínálatban.

Végítélet:
A hazai könnyűzenei termésről teljes és átfogó képet adó Juventus Mix Vol. 3 tracklistáját tekintve ismét rendkívül friss és változatos.

Zene: **72%**
Küllem: **89%**

RÉMSÉGEK KÖNYVE 2. – A VÉGSŐ VÁGÁS

Eredeti cím: Urban Legends: The Final Cut **Rendező:** John Ottman **Szereplők:** Jehny Morrison, Matthew Davis, Hart Bochner **Gyártó:** CTHE **Forgalmazó:** Intercom **Internet:** www.intercom.hu



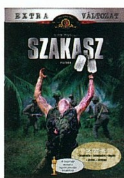
Az Alpine Egyetem Filmszakán gyilkos verseny folyik a diákok között. És egyikük sorra gyilkolja a versenytársait. A tét nagy, mert a legjobb végzős vizsgafilm készítője minden évben átveheti a Hitchcock – díjat. E díj birtokosát pedig tárt kapukkal várja a filmesek mennyország, Hollywood. Csakhogy pillanatnyilag mintha a pokol jóval közelebb lenne... Any, aki nagyon szeretné megkapni a díjat, összebarátkozik az egyetem biztonsági őrével, és elhatározza, hogy filmet forgat új barátja egy régi kalandjáról. A különös gyilkosságról szóló film stábjával csak egy a baj: tagjai egymás után kegyetlen gyilkosságok áldozatává válnak. A rendező persze meg akarja menteni a filmet, és túl akarja élni a forgatást. Ez csak egyféleképpen sikerülhet: ha lerántja a gyilkos maszkját... és esetleg rögtön főszerepet ajánl neki.

Végítélet:
Maszkos gyilkológép, rettegés, izgalom. Az adrenalinszinted megemelésére felhasználható.

Film: **70%**
Megvalósítás: **72%**

A SZAKASZ

Eredeti cím: Platoon **Rendező:** Oliver Stone **Szereplők:** JTom Berenger, Willem Dafoe, Charlie Sheen, Forest Whitaker **Gyártó:** MGM **Forgalmazó:** Intercom **Internet:** www.intercom.hu



Stone részben saját élményeire támaszkodva írta meg a fiatal, háborús szolgálatra önként jelentkező, naiv és lelkes Chris történetét. Otthagyta az egyetemet, hogy Vietnámba menjen harcolni egy olyan ügyért, amelyről azt hitte, a hazáját szolgálja. A repülőről leszállva azonban egy olyan világban találja magát, ahol nem lelkes amerikaiak, hanem meggyötört fásult és kiábrándult férfiak számolják a perceket, amely elválasztja őket a biztonságos hazaúttól. A fiú szakaszát két tapasztalt sorkatona vezeti: az egyikük romlott lelkű, a másik a morál, a tisztesség élő szobra, aki mindig az első sorban harcol, példát mutatva embereinek. Chris számára életre szóló tanulság a háború, amelyben kénytelen szembesülni az egyik legnagyobb morális problémával: tolerálható-e a gyilkosság a frontvonalban?

Végítélet:
A négy Oscar-díjat nyert film az első olyan alkotás, amely szembesítette a társadalmat a Vietnamban elkövetett bűnökkel.

Film: **96%**
Megvalósítás: **95%**

A SAKÁL

Eredeti cím: The Jackal **Rendező:** Michael Caton-Jones **Szereplők:** Bruce Willis, Richard Gere **Gyártó:** Universal Pictures **Forgalmazó:** Intercom **Internet:** www.intercom.hu



Moszkvában az FBI és az orosz hírszerzés munkájának köszönhetően sikerül lekapcsolni az orosz maffia egyik kulcsfiguráját. A maffiózó testvére bosszút esküszik, és figyelmezteti az FBI-t, hogy az akcióban való közreműködésük felér egy hadüzenettel, és a válasz nem marad el... A maffiózó megbízza a világ egyik legjobb bérgyilkosát egy vezető amerikai politikus meggyilkolásával. A Sakál profi: még egyetlen megbízója sem látta a valódi arcát, még egyetlen áldozatnál sem hibázott. A profizmusát meg kell fizetni. Jelen megbízatásáért 70 millió dollárt kér az orosztól. Időközben az FBI is tudomást szerez arról, hogy a Sakál lecsapni készül. Megkeresik tehát az egyetlen méltó ellenfelet, az egykori IRA aktivistát, akinek amnesztiát ígérnek a segítségért. Mulguuen beleveti magát a hajszába, hogy megtudja, ki is sakál valójában, és ki az igazi célpont.

Végítélet:
Két nagyágyú akciókkal és furmányos sziporkákkal teli hajszája. A Willis-Gere páros alakítása igazi popcorn majszolós moziélmény.

Film: **80%**
Megvalósítás: **82%**

A BÁRÁNYOK HALLGATNAK

Eredeti cím: The Silence of the Lambs **Rendező:** Johnathan Demme **Szereplők:** Jodie Foster, Anthony Hopkins **Gyártó:** MGM **Forgalmazó:** Intercom **Internet:** www.intercom.hu



Clarice Starling az FBI-akadémia fiatal reménysége váratlan és megtisztelő megbízatást kap. Az iroda egyik vezetője arra kéri, hogy segítsen neki az egész országot félelemben tartó gyilkosságsorozat tettesének kézrekerítésében. A szenzációéhes sajtó által csak Buffalo Billként emlegetett gyilkos fiatal nőket öl brutális kegyetlenséggel. Az irodavezető elmélete szerint, az egyetlen személy, aki nyomra vezethetné az FBI-t, csak egy hamvas, ártatlan és intelligens lány által bírható szóra. A férfi egy zseniális pszichiáter, mellesleg pszichopata sorozatgyilkos, aki egy ideje kiemelten biztonságos cellában élvezi az FBI vendégszeretetét.

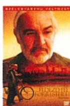
Az emberevő szörnyeteg nem adja könnyen magát, és az idő sürget: újabb és újabb áldozatok bukkannak fel, és úgy tűnik Buffalo Bill egy szenátor lányát is elrabolta.

Végítélet:
Minden idők leghátborzongatóbb thrillere öt Oscart is nyert. Az idén bemutatott folytatás szintén kasszasikerré vált világszerte.

Film: **93%**
Megvalósítás: **98%**

BEFUTOTTAK...

Fedezd fel Forrestert



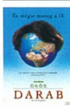
Bronx egyik lepusztult negyedében él egy remete. Különös alak. Ki sem mozdul a lakásából, és távcsövön át figyeli a várost az ablakából. A téren kosarazó srácok fantáziáját izgatja a különös idegen, így egyikük éjjel fogadásból bemászik hozzá az írónak készülő Jamal. Forrester majdnem nyakon csípi a behatolót, aki a pánikszerű menekülésben ottfelejti hátizsákját, és benne első irományait. Ezzel különös barátság kezdődik a korábban Pulitzer-díjat nyert író és a tanítványául fogadott fiú között.

Egy ágyban az ellenséggel



Sara és Martin házassága látszólag tökéletes. A férfi nagymenő befektetési tanácsadó, a felesége pedig gyönyörű és szorgalmas háziasszony. De a férj a többi használati tárgyához hasonlóan a feleségét is a tulajdonának tekinti. A partikon drága ékszerként jelenik meg vele, de otthon katonai szigor uralkodik, ahol a lány a legapróbb hibát sem ejtheti. A lány a menekülés egyetlen útját választja: megszervezi a saját halálát.

Örök darab



Két észak-írországi borbély srácot teljesen hidegen hagy a körülöttük zajló öldöklés. Egy dolgon jár csak az eszük: hogyan juthatnának sok pénzhez? A nagy ötlet az elmegyógyintézetbe – ahol dolgoznak – érkező új beteggel jön. Kiderül róla, hogy ő volt az ország egyetlen parókakészítője, így most hatalmas űrt hagyott maga után. A fiúk rájönnek, hogy megszerezhetnek egy igazi monopóliumot...

A HÓNAP FILMJE



FINAL FANTASY – A HARC SZELLEME

Eredeti cím: Final Fantasy: The Spirits Within
Rendező: Hironobu Sakaguchi
Magyar hangok: Gubás Gabriella, Vitai András, Helyei László, Kőszegi Ákos
Gyártó: Columbia Pictures
Internet: www.intercom.hu/finalfantasy

A Final Fantasy – A harc szelleme a divatteremtő Final Fantasy játéksorozat alapján készült, amelyből 33 millió darabot adtak el eddig a világon és a legnépszerűbb a maga műfajában. Mind a kilenc eddigi rész számos újdonsággal szolgált a rajongók számára – ezt az igényességet hozta magával tovább Sakaguchi a filmes munkába is. Ez az első eset, hogy a filmet ugyanaz rendezi, aki az alapjául szolgáló játékot kreálta, ráadásul a közeg sem változik, ugyanaz a médium: a számítógépes grafika.

A történet: A nem túl távoli jövőben a Földet idegen lények szállják meg, elpusztítják a nagyvárosokat, megtizedelik a lakosságot, átveszik az uralmat a bolygó fölött. Azoknak, akik életben maradtak, össze kell fogniuk, és ki kell találniuk, hogyan szerezzék vissza a Földet. Ketten közülük, Aki Ross és mentora, Dr. Sid egy organikus megoldás fejlesztésén dolgoznak, mert alapvetően másképp gondolkoznak, mint a többiek, akik katonai kérdésként kezelik az ügyet. Dr. Sid „hullámelmélete" szerint minden életforma jellegzetes spirituális hullámokat bocsát ki, és a doktor be is bizonyítja, hogy az idegenek hogyan táplálják a halál szellemét. Aki Ross és Dr. Sid különböző fajokat gyűjtenek össze, amelyek szellemi energiáját egyesítve hasonlóan erős és ellentétes irányú hullámot lehet létrehozni, mint amilyet az idegenek keltenek, így lehetne megállítani a járványt, amit a betolakodók terjesztenek. A megfelelő hullám keltéséhez alapvetően nyolcféle spirituális összetevő kell, ebből Dr. Sid és Aki Ross már hatot összegyűjtöttek, és elszántan dolgoznak rajta, hogy megtalálják a maradék kettőt, mielőtt késő lesz bármit is tenni a Földért.

Aki Rossnak nem sok ideje van, hiszen őt is megfertőzte az idegen hatalom. Ez végzetes minden emberi lény számára, de Aki túlélte a fertőzést egy sor fájdalmas beavatkozásnak köszönhetően. Sajátos állapota azt is lehetővé teszi, hogy kommunikáljon az idegenekkel az álmain keresztül, amelyek őt az idegen lények bolygójára is elviszik.

Aki Ross végül nagy árat fizet azért, hogy kapcsolatba lépett az idegenekkel, de megtalálja, amit keres, és felfedezi az idegenek igazi természetét. Miközben egyre harcban áll a bensőjét pusztító erővel, meg kell küzdenie az intrikus Hein tábornokkal is, aki el akarja pusztítani a Földet ahelyett, hogy megmentené...

A munkálatok

Közel négy évig tartottak a Final Fantasy – A harc szelleme munkálatai a szoftverfejlesztést és az előkészítő tervezést is beleszámítva.

Az animációs munka húsz százalékát a szereplők hajának valósághű ábrázolása tette ki. A legidőigényesebb Aki hosszú haja volt, amely 60 000 különálló szálból áll, és ezek külön-külön is irányíthatók egy szoftverrel. A program létrehozásához gondosan tanulmányozni kellett, hogyan mozog a haj, és hogyan csillan meg rajta a fény az egyes mozdulatoknál.

Gondos kézimunkát igényelt a pórusok, a szeplők és anyajegyek megrajzolása. Külön szoftver üzemelt a szereplők szemében látható visszatükröződések létrehozására. A programozók a speciális feladatokra külön szoftvereket készítettek, de ezek természetesen nem maguktól oldották meg a feladatokat, grafikusok és animátorok több százszor is módosítottak, finomítottak egy-egy részletet, amíg az élethű mozgás és a valóságos arckifejezés megjelent a képernyőn. **PCF**

PCFVélemény

A vizuális művészet diadala, hiperrealisztikus figurákkal tálalva. Ha teheted, ne hagyd ki!

Film: **95%**
Megvalósítás: **100%**

PIZZÁS

Rendező: Balogh György **Szereplők:** Kovács-K. András, Kreiter Éva, Incze Ildikó, Rékasi Károly, Haumann Péter, Détár Enikő, Csisztu Zsuzsa, Dopeman **Gyártó:** Rabbit Film **Forgalmazó:** InterCom és a MOKÉP **Internet:** www.pizzamanus.com



Minden idők egyik legjobb pizzafutára. Óceán övezte Fantázia városban él, és 1968-as Mustangján gördül a pizzákkal. A film 12 rendelés és kiszállítás története. Belecsöppenünk egy nyár közepi szilveszteri buliba, majd az Óceánban hűsölünk hősünkkel. Közben a pizzériában szövődnek az érzelmi szálak, mert megérkezik Mannácska az újonc, aki a tulajdonosnő, Emancika unokahúga. Pizzás és társa, Puttó is startol a lányra. Van-e happy end, és mi az összefüggés a 12 történet között? A napfénytől sugárzó, ötletdús látványvilágban a legfrissebb magyar zenéket szellemes dialógusok és vígjátéki fordulatok váltják. A PIZZÁS városi road movie, 35mm-re forgatott mozgó képregény, be nem vallott szerelmes film. Erőszak- és vérmentes mese. A film zenéjét a hazai progresszív könnyűzene legnagyobbjai szolgáltatják.

Végítélet:
Új hangvételű a magyar mozi, háromszor annyi vágással, mint amit a hazai készítőktől megszokhattunk.

Film: **89%**
Megvalósítás: **90%**

JURASSIC PARK III.

Rendező: Joe Johnston **Szereplők:** Sam Neill, William H. Macy, Téa Leoni **Gyártó:** Universal Pictures **Forgalmazó:** UIP Duna Film **Internet:** www.uipduna.hu



Dr. Alan Grant kiheverte a Jurassic Parkban történteket, és újult lendülettel kutatja a raptorok intelligenciájával kapcsolatos elméletének helyességét. Így aztán nem tud ellenállni a kísértésnek, amikor egy jómódú kalandor busás támogatást ígér kutatásaihoz, amennyiben Grant elkíséri őket egy repülős körútra a Sorna sziget fölött, amely az In. Gen genetikus tenyésztelepe volt, és ahol a második részben szörnyű dolgok történtek. Később kiderül, hogy a kalandor nem is kalandor, a feleség nem is feleség, a sétarepülés nem is sétarepülés – és ugye muszáj az eseményeknek tragikus fordulatot is venniük. A rettenetes tirannoszauruszok egy harmadik részhez már nem lettek volna elég vérengzőek, így aztán a film készítői feléleszttettek egy régen elfeledett őshüllőt a T-rex-nél sokkal nagyobb és kétszer nehezebb spinoszauruszt. Húha!

Végítélet:
A 3. rész az Elveszett világ hagyományait folytatja, és tovább kutatja az emberek vonzódását a dinoszauruszok világához.

Film: **60%**
Megvalósítás: **70%**

KÉMKÖLYÖK

Eredeti cím: Spy Kids **Rendező:** Robert Rodrigez **Szereplők:** Antonio Banderas, Carla Gugino, Alexa Vega **Gyártó:** Miramax International **Forgalmazó:** UIP Duna Film **Internet:** www.uipduna.hu



A Központ szuperkémjeinek nyoma veszik. A forradalmian új mutánsítási eljárással kísérletező techno-bűvész és médiasztár Fegan Floop gyanúsítható az elrablásukkal. Az akcióhős szerepét ezúttal Georgio és Ingrid Cortez szuperügynökök gyermekei, Carmen és Öcsi veszi magára. Ebben a gyerekeknek szóló James Bondban a két hősnek meg kell mentenie a világot egy rettenetes összeesküvéstől és újra össze kell hoznia a családját. Eszközeiket a gyerekek és kémek képzeletét mindig megmozgató képtelen technikai találmányok sora alkotja: törpe tengeralattjáró, elektrosokk-rágógumi, egész földgolyót átfogni képes lokátor, hátrakéta. A testvérpár ügyesen megakadályozza Fegan Floop-ot és tojásfejű tudósát abban, hogy a szuperügynököket nyomottfejű Filkókká muntánsítsák, és hogy magukhoz ragadják a világ fölötti hatalmat a legyőzhetetlen robotgyerekekkel.

Végítélet:
A mozirajongó ifjúság újabb filmműfajt tudhat magáénak: a családi kémfilmet, ami az izgalmak mellett a család erejéről is szól.

Film: **78%**
Megvalósítás: **88%**

CORELLI KAPITÁNY MANDOLINJA

Eredeti cím: Captain Corelli's Mandolin **Rendező:** John Madden **Főszereplők:** Nicolas Cage, Penelope Cruz, John Hurt **Forgalmazó:** Universal Pictures **Internet:** www.uipduna.hu



A Film egy lassan bontakozó szerelem krónikája, amely Antonio Corelli (Nicolas Cage), a megszálló olasz hadsereg kapitánya és Pelagia, egy erős akaratú kefaliniai lány között szövődik. Amikor Corelli és emberei megérkeznek a romlatlan szigetre, megszállói tevékenységüket afféle vakációnak tekintik, a háború számukra csak a rádiójelentésekben van jelen. A Kefalíniaiak eleinte ellenséges érzésekkel fogadják a hívatlan vendégeket, de az olaszok kedvessége és életöröme idővel elfeledteti a nemzetiségi ellentéteket. Pelagia, akinek egyszerű halász vőlegénye önkéntesként harcol a görög hadseregben, kezdi felismerni, hogy a házukba elszállásolt kapitány milyen is valójában: szereti az életet, a muzsikát és őt. A háború azonban nem ismer kegyelmet.

Végítélet:
Határokon átnyúló szerelem egy ország másik általi megszállása idején, minden szentimentalizmus nélkül.

Film: **87%**
Megvalósítás: **90%**



A majmok bolygója

Mintha a feje tetejére állt volna a világ – e különös bolygón az ember az alacsonyabbrendű faj, akik ellen az erős, uralkodó majmok hajtóvadászatot rendeznek. Leo Davidson kapitány váratlan megjelenése, és a tény, hogy idegen lévén nem érintik a rendszer elnyomó intézkedései, egyfajta hősi szimbólumnak számít a rabszolgasorban tartott emberek számára.

Pierre Boulle klasszikus regényének szituációja a sci-fi irodalom és mozi egyik legelgondolkodtatóbb elképzelése. Ebből az alaphelyzetből indult ki Tim Burton, a szokatlan filmjeiről ismert rendező.

A Burton által teremtett markáns világ szándékosan nem hasonlít a Földre. A film a kaland és a lehetőségek izgalmával ajándékozza meg a nézőt, s azt sugallja: a legfontosabb az, hogy az ember a szívére hallgasson, és az igazán fontos dolgok mellett kötelezze el magát. A film egyben arra is ösztönöz, hogy vegyük észre azokat az embereket, akiktől kulturális, faji, intellektuális, nemzeti vagy vallási szempontból különbözünk, és nézzük őket végre más szemmel.

Szakértők tanították meg a színészeket és a statisztákat a megfelelő a majomszerű mozgásra és mindazokra a cselekvésekre, melyekre a film során szükségük volt.

A majmok élethű agresszív viselkedését a főszereplő Mark Wahlberg sínylette meg leginkább, aki gyakran találta magát a földön, amint egy százharminc kilós gorilla a földhöz vágta.

A film látványvilágának végső kimunkálását, a környezet digitális kiterjesztését az Industrial Light & Magic végezte.

A markáns, ütős jellegű zene rendkívül erőteljes. Megszólalnak benne indonéziai hangszerek, nagy nyugat-afrikai xilofonok, felfordított sörösdobozok, melyeken apró ütőkkel játszanak, és hatalmas szemeteskukák is.

PCF Vélemény

Izgalmas fordulatokkal teli értelmes üzenetet is hordozó mozifilm. Kihagyhatatlan!

Film: **95%**
Megvalósítás: **98%**

Programok

Amit láthatsz máshol is:

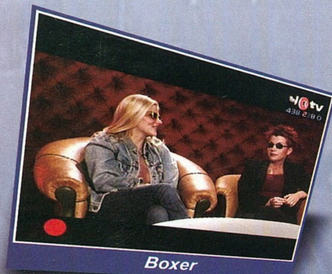

divatbemutató


szépségápolás


természetfilmek


sportesemények

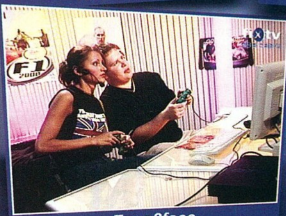
És amit csak a fix.tv sugároz:


Boxer


Netvision

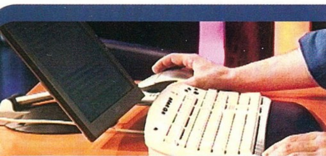

Hardwarez


Fix, hogy Kalóz


Face2face

Netburger





Az egyetlen fix pont

WWW.FIX.TV

A tévé portáljának **főoldalán** található a legtöbb navigációs menüpont, linkek a műsorvezetőkhöz, műsorokhoz, olvashatjátok a legfrissebb információkat rólunk – és a nagyvilágról.

Hírek

A portálunkon napi frissítéssel jelennek meg az informatikai, zenei, bulvár, fixes és egyéb ***hírek***. A hírek tartalmát ti is szerkeszthetitek, elég egy mail-t küldeni a portal@fix.tv –re!

Live

Természetesen az Interneten keresztül is nézhető műsorunk, a ***„live"*** menüpontra kattintva a nap 24 órájában folyamatosan, élőben nézhetitek az adást, a világ bármely pontjáról.

Chat

Chatelhetsz akár a műsorvezetőinkkel és a vendégekkel adás közben, vagy bármikor, ha kedved támad. A www.fix.tv portálon keresd a „chat" menüpontot, vagy használj mIRC klienst, csatlakozz az irc.fix.tv-re és lépj be a #fix.tv szobába.

Játék

Játékok minden nap. A www.fix.tv portál mindig tartogat neked valami meglepetést! Nyereményjátékok értékes ajándékokkal, ügyességi és logikai játékok, csak nálunk letölthető szoftverújdonságok, konzol- és régi számítógépes emulátorok.

Ingyenes E-mail

Ingyenes E-mail szolgáltatást keresel ami megbízható és különleges? Válassz sajátneved@fix.tv -s E-mail címet! Ingyenes fixes E-mail elérhető a portálunkon. Ne feledjétek a megoldás unalmas hétköznapjaitokra: www.fix.tv

Az egyetlen interaktív televízió Magyarországon.

Élő adás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.

Fogható az UHF26-os földi csatornán, kábelen és az Interneten.





Műsorainkról:

***Netburger**: Könnyed fiatalos interaktív magazinműsor minden hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet, hardver, szoftver, zene, szórakozás NEM CSAK HOZZÁÉRTŐKNEK! Telefon, sms, chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés. Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.*

***Boxer**: forró hangulatú erotikus műsor minden pénteken és vasárnap éjjel. Szex, szerelem és a szükséges kellékek... Persze nem csak beszélünk a témáról, hanem látványos showelemekkel fűszerezzük az adást.*

Hol fogható a fix tv műsora?

Budapest teljes területén és 60 km-es körzetében az UHF26-os csatornán szobaantennával, vagy tetőantennával bármely TV készüléken vehető a fix.tv adása. Egyszerűen csatlakoztasd az antennát a TV-hez, majd az UHF (általában U betűvel jelzik a TV-k) sávot kiválasztva hangold rá a készüléket a fix.tv-re. Ha nem megfelelő minőségű a kép, próbáld az antenna helyzetét megváltoztatni.



Ha kábel-előfizető vagy és nem találod a fix.tv műsorát, jelezd igényedet a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.

Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live" menüpontra kattintva nézheted az adást egész nap.



http://www.fix.tv

>>Visszhang

Levelek/E-mailek

>>ÍRJ!

Kérdésed, észrevételed van? Írd meg nekünk, mi válaszolunk.



>> Unitedmedia Lapkiadó KFT. 1021. Budapest, Hűvösvölgyi út 54. III. épület/1.



Hé, ne engem kérdezz. Én csak erre tényeregtem.

Re: Vis maior

Karel Gott

SZTÁR LEVÉL

Megvettem a PCFormat c. újság július-augusztus havi számát és megdöbbenve tapasztaltam, hogy a hozzá kapott CD-k közül a 2. számún a feltüntetett játékdemók (Gangsters2, Duke Nukem stb.) helyett valamilyen szlovák/cseh előadóművész zenei CD-je található, ami egyébként biztosan nagyon jól sikerült darab, és zene szerető ember lévén más körülmények között örülnék is neki, viszont a fenti nyelvek ismeretének hiányában inkább szeretném a zene helyett a programok nyújtotta élményekkel gazdagítani életem, ha már közel 2000 forintot kiadok lapjukra.

Kérem segítsenek!

Kedves Géza!

Bár levelét először elég hitetlenkedve fogadtuk, az Ön által hozzánk visszajuttatott PCF18/2. CD-n valóban a cseh könnyűzene kiválóságai hallhatók. Sajnos nem tudjuk mi lehetett az oka, de nem tikok, hogy a *PC Format* CD-i egy csehországi gyárban készülnek. Ha az ember ilyen jellegű hibát talál, akkor felmerül a gyanú, hogy egy tévedés folytán elcserélték a „master" CD-t és az újsághoz mellékelt összes második CD-n a cseh pop-zene ékességei találhatók.

Mondanom sem kell, elég idegesen fogtunk hozzá a szerkesztőségben lévő összes CD tüzetes vizsgálatához. Úgy 50 CD tesztelése után leszögezhettük, hogy az Ön esete egy igen meglepő, egyedi eset és mivel több ilyen reklamációt nem kaptunk talán az egyetlen.

Esetleg egy szórakozott munkás vétett hibát a CD gyárban, vagy csak túlszaladt a gép és a mi CD külsőnkkel áldottak meg pár zenei belsőt, nem tudom és szerintem nem is fogjuk megtudni.

A visszaküldött CD helyett természetesen küldtünk egy hibátlant. Biztosak vagyunk benne, hogy a rajta található programok örömet fognak okozni.

Sajnos hibák mindig előfordulhatnak, ezért kérjük olvasóinkat, ha bármilyen sérülést észlelnek a CD-n nyugodtan küldjék vissza a szerkesztőségünkbe.

Re: Saját programok

Coder Band

Tisztelt PCF!

Szeretném tudni, hogy érdekel-e titeket néhány saját készítésű program, ugyanis néhány haverommal szoktunk programozni, és már egy szövegszerkesztőt is írtunk. Visual Basic-et használunk. Ha érdekel a dolog, kérlek jelezd.

Grünci

>>Ha megfelelő színvonalú programod van, helyet kaphatsz a CD-mellékleten vagy a magazinban.

Kedves Grünci!

Magazinunk szerkesztősége mindig is támogatta a feltörekvő ifjúságot. Sose lehet tudni, hogy hol bújnak el a jövő tehetségei...

Félre a tréfával! Ha bárki szeretné, hogy az általa fejlesztett játék vagy annak demója ill. felhasználói szoftvere felkerüljön a *PC Format* CD-mellékletére és/vagy érdemesnek tartja, hogy egy cikk erejéig írjunk róla, akkor hajrá! Küldje el hozzánk, vagy jöjjön el személyesen és ha a progi megfelelő színvonalú, akkor az helyet kaphat a magazinban vagy a CD-mellékleten illetve honlapunkon a **www.pcformat.hu**-n.

Szóval Grünci, várjuk a programokat és egy kis értékelés után megpróbáljuk felrakni a CD-mellékletre. A progik mellett persze néhány soros ismertetőt is kérnék, ha megoldható.



BleiFrei barátunknak szeretettel...

Re: Magix regisztráció

Sorozatszám

Sziasztok!

Az a problémám, hogy a CD-mellékleten található teljes verziós Magix Music Maker-t hiába regisztrálom online, nem küldik el az unlock kódot, csak egy olyan mailt, amiben a regisztrációkor megadott jelszavam közlik és köszönik, hogy regisztráltam. A kód nélkül viszont nem lehet igazán használni a programot. Mit lehet tenni ezekkel a programokkal, hogy működjenek?

Üdv.: NAR

Szia NAR,

A regisztráció után még egyszer fel kell menni a regisztrációs oldalra és be kell jelentkezni a kiválasztott azonosítóval és jelszóval, ezek után módosíthatjuk adata-

Küldj e-mailt!

Imádunk levelet kapni. Ilyenkor ébredünk rá, hogy milyen sokan olvassátok a magazint. Szóval bármilyen véleményed, kérdésed van küldj egy e-mailt és mi örömmel válaszolunk.

pcformat@pcformat.hu

inkat. Nyomjuk le még egyszer az „register now” gombot. Pár perc múlva megkapjuk a serial number-t egy levélben.

Re: Geforce 2

Videókártya

Azt szeretném megkérdezni tőlem tapasztaltabbaktól, hogy megéri-e most GeForce 2-t venni? Vagy ha nem, akkor mit javasoltok?
BleiFrei

Bár nem minden tekintetben tartom magam szakavatottnak és már rég nem mondható el rólam, hogy a játékok virtuóza lennék (nézd már milyen öreg vagyok...), de erre a kérdésre megpróbálok válaszolni. Amit most szerintem valóban érdemes venni, az a Hercules által kiadott Kyro II-es kártya, nettó 30 000 Ft körül fut most. Elég sok alkalmazásban odaver a Geforce 2-nek 1024x768-32 biten. Sajnos T&L nincs benne, de anélkül is megállja a helyét. Persze ha egy kicsivel több pénzed van, vehetsz Geforce 2 GTS-t hardveres T&L-el.

Re: CD-újraíró

Gyorsformázás

Üdvözlet a nyár derekán is PC-s kezdőknek! Sikerült egy fontos adatokat tartalmazó újraírható CD lemezemet tévedésből gyorstörléssel láthatatlanná tennem. Van rá valami megoldás, hogy lementsem valami módon a rajtalevő adataimat? Létezik olyan progi ami ezt helyreállítja? Nagyon hálás lennék a segítségért.
Üdvözlettel: Rompf Nándor

Hi,
Nem hiszem, hogy meglehetne oldani a problémádat, bár én is tévedtem már néhány esetben. Sajnálom. A CD-t leformáztad. Az adataid megsemmisültek. A folyamat lezárult. Próbáld meg újra megszerezni a progikat. Többet nem tehetek, minthogy sok szerencsét kívánok!



Menj el erre az oldalra és kiválaszthatod magadnak a neked legmegfelelőbb árat.

>>A folyamat lezárult. Többet nem tehetek, minthogy sok szerencsét kívánok!

Re: ÁFA nélkül

Piaci körséta

Sziasztok!
Nemrég olvastam az újságotok legújabb számát azon belül is az építs álom PC-t című részt és azt szeretném megtudni, hogy hol lehet egy ASUS agp-v7700 GeForce2GTS 32MB-os kártyát áfa nélkül 34.670 Ft-ért megvásárolni? Ha tudtok cégeket ajánlani ahol olcsón lehet PC cuccokat vásárolni azt nagyon megköszönném.
Üdvözlettel: Gaál Szabolcs

Kedves Szabolcs,
A problémádat megértem, de attól tartok, hogy teljesen megnyugtató választ nem tudok adni. Tudom, hogy milyen az, amikor az ember olvas egy cikket egy újságban, ahol ráadásul pont olyan termékről írnak jókat, amit éppen meg akar venni. A magazinunkban közölt árak a termék hivatalos disztribútoraitól származnak. Ezek az árak természetesen nincsenek kőbe vésve és napról napra változhatnak. Nem beszélve arról, hogy a kisebb-nagyobb boltok különleges ajánlataikkal bármikor eltérhetnek a disztribútor által ajánlott ártól.

A termék forgalmazói és árlistái megtalálhatók az interneten ill. mi is közöljük azt a magazinban. Ezen felül a termékek legolcsóbb kereskedelmi előfordulásainak felkutatásával és közlésével sajnos nem foglalkozunk. Csak azt tudom javasolni Szabolcs, hogy irány az internet és a különböző hirdető újságocskák auol egy kis kutatómunkával biztosan megtalálod a legolcsóbb videókártyát.

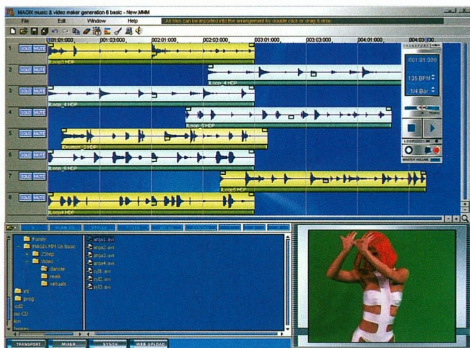
Re: Vincsi kérdés

Partícionálás

Kedves PCFormat!
Segítséget szeretnék kérni. 30Gb-os merevlemezem van, és bizony lassul, ahogy egyre több adatot tárolok rajta. Úgy hallottam, hogy ilyenkor a winchester megosztása segíthet. Tudnak ilyen software-t, amely Windows alól elvégzi ezt nekem?
Köszönettel: Héczey András

Kedves András!
Bár nem vagyok meggyőződve róla, hogy a lassulás oka a partíciók számában rejlik, a legegyszerűbben a PowerQuest Partition Magic Pro nevű programmal lehet a „teli” winchestert partíciókra bontani. Előtte mindenképpen ajánlott a Scandisk és a Defrag lefuttatása. Azt is jó tudnod, hogy csak az üres helyet lehet felhasználni új partíció létrehozására.

Mielőtt azonban nekilátsz ennek a koránt sem egyszerű és veszélytelen mutatványnak javaslom, hogy nézz körül a valószínűleg valamilyen verziójú Windows operációs rendszered háza táján. Lehet, hogy túl sok már a fel és le telepített programok által elszórt és otthagyott meddő fájl rengeteg. Lehet, hogy az operációs rendszer „SWAP” ill. „page” fájlja túlságosan töredezett és defragmentálásra szorul a merevlemez. Az is megeshet, hogy a memóriád hónapokkal ezelőtt még tökéletesen elég volt, de az egyre fejlettebb és nagyobb programokat már nem képes a virtuális memória túlterheltsége nélkül kezelni. Ki tudja? Remélem megtalálod a lelassulás igazi okát, sok sikert. **PCF**



Kedves NAR! Reméljük hamarosan neked is táncolnak a lányok...

>>LEVÉL MORZSÁK

Tolakodó internet

Kedves PCF, nektek nincs elegetek, abból, amit manapság a weblap készítők művelnek? Valamiért azt vették a fejükbe, hogy milyen jó legalább 4-5 újabb browser ablakot nyitni, amikor bezárod a honlapjukat. Persze, ahogy az újabban megnyíló ablakot is bezárja az ember rögtön négyzetesen növekszik a probléma. Végül persze a Windows már nem tudja kezelni a sok ablakot és a rendszer annyira lelassul, hogy csak a reset gomb segít.

Bár mi is találkoztunk ilyen problémával, nem hiszem, hogy általánosítanunk kéne és megharagudni a honlap készítőkre. Ha téged ennyire zavar, akkor kapcsold ki a Java-t a browser-edben. Mindenek előtt viszont azt javasolnám, hogy kevesebbet látogasd az XXX és warez honlapokat.

Aggódó olvasó

Kedves PC Format, a kezdetektől fogva olvasótok vagyok és tanúja voltam a magazin kisebb nagyobb átalakulásainak, de mikor a mostani számot megvettem a kedvenc újságosomnál, eléggé meglepődtem. A magazinon nem találtam a jól megszokott védő fóliát. Nem féltek, hogy így megsérülhetnek a magazinok szállítás közben?
Szász Nándor

Kedves Nándor, a magazin valóban változott a kezdetekhez képest, de hidd el, hogy nem minden esetben a költségek csökkentése volt az elsődleges szempont. A műanyag CD eltűnésének a rengeteg törött CD volt az oka. Így viszont a CD tartalmát nem nagyon tudtuk kihangsúlyozni a borítón. A fólia éppen ezért került le a magazinról, ugyanis az újságosnál nyugodtan fel lehet lapozni és az Install rovatban megnézni, hogy milyen programok találhatók a CD-ken.



↘AZ ISTEN ÁLLATKERTJE...

ROBOTOK

Bocs. Kicsit sokáig dolgoztunk a mostani számon, de gyorsan a tárgyra térünk. Nos: hol vannak az ígért robotok, he?



Eddie Izzard egyszer már rámutatott, hogy már több ezer éve felkészültünk a szörnyek létezésére – de hány szörnynyel találkoztunk tulajdonképpen? Egygyel sem. A számos szörnyeknek szentelt könyv, film, TV show és költemény ellenére sosem nyitottak Szörnyházat a ligeti állatkertben, és az óriási hüllőszerű gyíkok is komoly lemaradásban vannak a városok széttaposásának terén. Nem igazság – ami azonban még ennél is igazságtalanabb, az a robotok feltűnő hiánya. Amióta csak az eszünket tudjuk, mindenki robotokat ígérget. Minden technikával foglalkozó újság áradozik a jövőbéli automatizált otthon kényelméről, esküdözve, hogy pár éven belül robotok között élünk majd. De például hány robotot találni a *PCF* szerkesztőségében? Egyet, de az nem számít, mivel az egy felhúzható bábu, amit még a McDonalds-nál kaptunk. Homályosan még emlékszünk, mikor először hallottunk a tökéletesen automatizált porszívóról, amely tájékozódik a szobában, és megcsinálja helyettünk a takarítást. Jövőre kapható, mondták. Drága lesz, tették hozzá, de ez nem érdekelt minket. Boldogan fizettünk volna egy olyan cuccért, ami kitakarít helyettünk, és feleslegessé teszi a takarítót, aki egyébként is átkutatja a szekrényeinket, amíg nem vagyunk otthon. Tehát – vártunk. És még mindig várunk. Nagyon nem akar elkészülni, mi?

Robotbajok

És ez itt a probléma. A robotok sosem akarnak elkészülni – legalábbis, a hasznosak nem. Kicsöngethettünk volna egy vagyont az AIBO-ért, de tudtuk, hogy egy hét alatt megunnánk az ökörségeit, és még aznap éjjel egy téglákkal teli, lekötött zsák vendégeként vacsorázhatna a dunai halakkal. Felesleges robotok? Csak nézd meg a *Robot Wars*-t: az embereknek sosem elég belőlük. Senkit sem érdekelnek azonban a hasznos robotok – kivéve a gyártulajdonosokat, de az ő robotjaik csupán olyan dolgokra használhatók, mint az acéllemez vágása, és festékszórás; a háztartásban viszonylag ritkán van szükségünk ilyesfajta segítségre...

Teknős-trauma

Pontosan tudjuk, miért nem akarnak az emberek a hasznos robotokkal foglalkozni: elijesztette őket a 80-as évek elején a teknős és a LOGO. Emlékeztek még a LOGO-ra? A világ leghaszontalanabb programozási nyelvére? Amely egy dologra volt képes: megmondani egy robotnak (esetünkben teknőcnek), merre menjen? Meggyőződésünk, hogy ez elég embernek okozott életreszóló traumát ahhoz, hogy örökre elfelejtsék a hasznos, unalmas robotoknak még a gondolatát is, így most mi, többiek, szenvedhetünk (és porszívózhatunk). Ami sok, az sok. Hasznos robotokat akarunk, méghozzá hamar! Jövőre be akarunk menni a Media Marktba, hogy hazavihessük műanyag barátunkat, aki főz, mos, takarít, és még a szemetet is kiviszi. Ha úgy beszél, mint PAL-18 az *Anachronox*-ból, annál jobb. Ha képes még arra is, hogy önmaga és mások megsebesítése nélkül kinyissa a mostanában kapható bombabiztos borosüvegeket, bármit megadunk érte, még akkor is, ha el kell árverezni a házat. **PCF**

>>Ha képes kinyitni a borosüvegeket, bármit megadunk érte, még akkor is, ha el kell árverezni a házat.

